gamers' WORKSHOP

цена: 4,90лв. | 2,50лв. без CD | брой 9 | ноември 2002
СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

Project Nomads

WarCraft III 1.03

Hitman 2

No One Lives Forever 2

Unreal Tournament 2003

Celtic Kings

Divine Divinity

НА ДИСКА

NFS Hot Pursuit 2
FIFA 2003
Hegemonia
Модове, Патчове...

Келтски крале

цена: 30лв.

Първата българска игра,
получила Кралски оценки:

IGN	8.2
GameSpot	8.4
Gamesdomain	4.5/5
Gamers' Workshop	88%

ОЧАКВАЙТЕ ОТ 18 НОЕМВРИ.
ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК!

Поръчайте предварително Келтски Крале само от Gamers' Workshop и ще получите декемврийския брой на списанието с диск БЕЗПЛАТНО.

За повече подробности:
02/980.68.29
workshop@netbg.com

HAEMIMONT
GAMES

www.haemimontgames.com/celtickings

Здравейте приятели,

За пореден път се изправям пред предизвикателството на вашите очаквания. Колегите вече приключиха с работата, отдъхват заслужено. На мен ми предстои да си поговоря с вас. Какво ли да бъде този път? Хайде да е за оптимизма. Неведнъж дочувах или четях упреци и предположения за депресивното настроение на списващия тази редакционна страничка. Неведнъж ми се искало да ви разубедя, но така и не го направих. Какво е оптимизъм? Вярата, че вечерта с гаджето, с което излизаш на "по кафе" ще завърши с потни чаршафи и онази особена, блажена умора, оставаща в отпуснатите мускули след целия процес на изпотяването? Или пък, че един ден ще полетиш в Космоса? Че един ден ще бъдеш щастлив? Че ще направиш кариера? Че всеки проблем има своето разрешение? А може би е вярата в късмета? В чудото?...

Не напразно започнах с думичката "вяра". Коренът на оптимизма е вярата. Кога я губим? Когато прекален брой пъти се окаже, че възможностите ни не са висотата на целите ни. Когато късмета твърде често решава да се обърне на другата страна когато преминаваме край него. Казва ли ти някой? Хората делят самите себе си на оптимисти, песимисти и реалисти. Странно защо реалистите обаче стоят една идея по-близо до песимистите. Оптимизмът, по начина, по който сме свикнали да разсъждаваме по тия географски ширини за него, сякаш е свързан с малко повече изсилване на въображението. С малко повече идеализирани мечти и надежди. Да вземем например нас - ние се надяваме скоро списанието да струва 4 лева и да е придружено с два диска. Без промяна в обема. Не е невъзможно, трудно, не и невъзможно. Как мислите, приятели - оптимисти ли да бъдем или песимисти? Да речем, че решим да бъдем оптимисти. Заживяваме с идеята, втурваме се да я реализираме, мобилизираме всичко в името на това прекрасното събитие да се случи един ден в близкото бъдеще.

Вариант 1. Не се получи. Всички и планове се окажат само пепел в огнището на надеждите и оптимизма. Чувстваме се излъгани, като деца, на които някой е забърсал плесник, защото са станали твърде палави, ядосваме се на наивността си да повярваме в една илюзия. Похабили сме ентусиазъм и хъс, голямата мечта се е сринала. Какво ще стане с душите ни в този момент? Ще намразим ли оптимизма си? Какви ще станем?...

Вариант 2. Вземе, че стане. Представяте ли си? Една голяма цел е постигната, заедно с това качваме +1 на оптимизъм. Не се чувстваме деца, напротив - чувстваме се големи хора, успели. Добиваме по-голяма вяра и самочувствие. Поставяме си следващата цел, постигане на най-висок тираж. Не е невъзможно, трудно, не и невъзможно. При подобна цена и обем е постижимо. С малко повече организация, добро разпространение и кадърни, ангажирани хора - въвлечени, опиянени от идеята може да стане. Да предположим, че успеем. Следваща цел - зад граница. Македония и Сърбия, примерно... Да не продължавам нататък. Кога ще прекрачим онзи праг в стремежите си, когато оптимизъм няма да е достатъчен? Отговорът е прост - когато възможностите ни не достигат. Пари, талант... няма значение. Тогава може би ще направим малка крачка назад и ще се превърнем в реалисти.

Та, какво е оптимизмът? Според мен той няма нищо общо с илюзорността. Двете понятия излишно се спрягат за близки. Оптимизмът е чувство, което се възпитава, той е присъщ на успелите хора. Тези, които са постигнали една цел и пред тях са се открили нови две, три и повече възможности.

Оптимизмът се гради през годините, както и песимизмът впрочем.

Е, да - съществува понятието "непоправим оптимист", може би друг начин да наречеш някого глупак, не знам. Или луд, или дебелокож, дебил, неебателен... - има такива хора в тяхната жизненост и жизнерадост може да се удави и черна дупка. По моему - докоснати от бога са такива люде.

Но ако се върнем при нас - нормалните, мисля си, че трябва да се учим да бъдем оптимисти. За целта е нужно да се пазим от илюзиите и да предвиждаме трудностите, за да се подготвим за тях и да ги преодолеем. Всяка победа ще ни прави все по-уверени, все по-можещи.

Защо разнищвам подобна тема?

Грешите не я разнищвам, изобщо - просто се плъзгам по повърхността й, но ако искате ще ви я свържа със списанието и игрите.

Тоест със списанието повече няма да я свързвам, нека по-горе казаното ви гложди, но ако си говорим за игри.

В България доскоро имаше две геймстудия. Haemimont Games и Black Sea Studios. Сега вече има и трето, разработва се първата българска онлайн стратегия - Galaxy. Излезе Tzar, Celtic Kings, готвят се нови заглавия, в това число и първото RPG. С какво помогнахме на тези компании да култивират оптимизъм? Знаете ли, наистина ми става тъжно, когато като българи не приемаме с гордост това, което наши сънародници създават. Подминахме Tzar, сравнявайки го с кого ли не и търсейки предимно недостатъците му, същото се случва и с Келтските крале. Някои от вас помнят какво се случи 94-та година, когато се класирахме четвърти на световното. Последваха отлив и неуспехи, но тогава за пръв път от много години разбрахме, почувствахме какво е да си горд от принадлежността си към нацията. Макар на по-късен етап нещата да се развиха в негативен план, ние все още таим надеждата - оптимизма, че чудото може да се повтори, защото се оказа, че не е чак такова чудо. Постижимо е! И аз вярвам, че отново ще се случи. Оптимист ли съм? Момчетата, които създават българските игри ни дават повод да се гордеем с тях, хубаво е да им го показваме, хубаво е да го знаят. Прекрасно е да подхранваме гордостта им, за да бъдат оптимисти и с успехите и високите цели, които си поставят и постигат да ни карат и ние да бъдем. Толкова е просто. Наскоро разбрах, че FreeGen е спряна. При пичовете от Варна не сработиха нещата. Жалко. Може би другият път, ако отново някога успеят да акумулират достатъчно оптимизъм.

Но нека спрем дотук. Ще ми се да можете да се изграждате като оптимисти. Не всичко е случайност и съдба, не винаги обстоятелствата са тези, които ни провалят. Твърде често неуспехът е заложен и в самите нас. Искам да кажа - оптимизмът трябва да е съпътстван с воля. С голям хъс да постигаш целите. Избере ли човек пътя на оптимизма трябва да застане твърдо на него и наложи ли се да се раздаде до последно, да изкопчи от себе си всяка частица енергия. Ако не се получи ударът ще е далеч по-тежък - няма ги успокоенията от типа *"Ех, тогава не дадох всичко от себе си, ако бях по-настойчив или не знам още какво си, може би щяхме да изпотим чаршафите..."*, но стане ли... това е джакпотът. Може и свирка да ви огрее.

Преди да ви оставя да дочетете недочетеното в броя ще ви кажа нещо, което съм казвал и преди, под друга форма - нещо, което ще казвам и занапред.

Накарайте ни да се почувстваме оптимисти, пишете ни, залейте ни с отношението си, било то критика или похвала - без значение. Нека разберем, че ви има. Ехооо...

Ми това е то, стига за днес.

Ако има недоволни и разочаровани от по-горните редове, ако има някой, чиито очаквания не оправдах нека ме извини.

Така е - като не ви се чете за гейовете, за училището, за деградацията...

Freeman

СЪДЪРЖАНИЕ

НОЕМВРИ 2002 БРОЙ 9

ИГРА НА БРОЯ

32 Hitman 2

По един безкрайно метафоричен начин Hitman 2 започва с покаяние. Покаянието на един наемен убиец, който иска да загърби греховното си минало и да заживее нов живот. И изповедта на мрачния анти герой 47 се слива неусетно с молбата за прошка на датчаните от Io Interactive. Тяхната гениална като концепция игра Hitman: Codename 47 се плъзна опасно близо до границата. Онази, отвъд която се намират шедьоврите, но така и не успя да я премине. Безкрайният набор от неспасяеми бъгове увиснали като питбули от пешовете на костюмчето му успяха да го задържат под летвата. За втори път!

06 новинИ
Какво, къде, кога!

09 тесТ
Наемен убиец ли си?

предвариТелен поГлед

10 Lord of the Rings
12 Robin Hood: The Legend of Sherwood
14 Robin Hood: Defender of the Crown

ревЮ

16 Project Nomads
18 Prisoner of War
20 Bandits
24 Empire Earth Expansion
26 Ghost Recon Expansion
28 No One Lives Forever 2
36 Unreal Tournament 2003
40 Frontline Attack
42 Earth 2150
44 Celtic Kings
46 Divine Divinity
50 Dirt Track Racing
52 Sniper
66 WarCraft 1.03

054 от крак нА крак
5 игри има тук

и ОЩЕ

Кино, Модове, Конзоли, Интернет, Хардуер, Писма

069 cHat li si?

ние работим с клавиатури и мишки

CHERRY®

gamers' workshop

Авторски Колектив:
Александър Александров – Alex III
Александър Бакалов – Snake
Апостол Апостолов – Chappy
Благомир Петров – FonManiac
Валентин Христов – Master
Георги Динчев – mEd IEb
Георги Тодев – Glarusa
Димитър Христов – Guerrero
Диян Димитров – Freeman
Евгений Тенев – Dimensin
Елена Костадинова-Щих – Elexis
Иван Кънев – Un-DeaD
Иван Христов – uRKO
Илиян Илиев – Whisper
Константин Грозев – Balrog
Красимир Койчев – maggkrabar
Петко Рангелов – SaintP
Петър Рангелов – Cabal
Юлиян Калдерон – Groover

Главен Редактор:
Диян Димитров

Помощник Редактор:
Весела Симеонова

Дизайн:
Иван Христов

Реклама:
Юлиян Калдерон

Издател: "Уъркшоп Груп" ООД

Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони: 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@headoff.org
url: www.workshop.headoff.com
Интернет от HEADOFF

Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат:
"Мултипринт"

Име на клуба	Град	Адрес	Тел.	PC	Конфигурации	Цени	Екстри
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	**60**	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Sacrifice	София	кв.Хаджи Димитър ул.Макгахан 63	472023	**22**	Pentium III 833, 256 RAM GeForce 2MX,17" Flatron	1лв.	Direct!
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико“	9746287	**35**	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX , 19“ Sony	1лв. Игра 1,5лв. И-нет	Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	**35**	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	**50**	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	**116**	Celeron 800, 256 RAM, GeForce 2MX400, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов“ 14А вътрешния двор		**90**	Athlon 1GHz, 256 RAM, GeForce 2MX400, 19“ CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 3	София	ул. „Неофит Рилски“ 70 до Пицария „Уго 2“	9816592	**133**	Celeron 850, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 19“ CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Уго Интернет, нон-стоп
Матрицата 4	София	ул. „Бистрица“ 2 (прес. на Хр. Ботев и Македония)			P IV 1.5GHz, Ge Force 2 Titanium 256 RAM, 19“ LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Сан Марино	София	жк. „Люлин“ бл.3	257014	**50**	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19" CTX	1,2 лв. 5 лв.Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	**100**	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19“ Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Южен Кръст	София	ул. "Райко Алексиев" 13 зад кино Изток	713761	**75**	Athlon XP 1700+ 256 Ram GeForce 2 Ti 64DDR	1 лв игри 1 лв И-нет	Direct!

НА ДИСКА

Demos:
Need For Speed: Hot Pursuit 2
Hegemonia
FIFA 2003
Robin Hood: Legend of Sherwood

Programs:
ACDSee 5 Beta
BlueScreenSaver
Daemon Tools 3.20
FlashFXP 2.0
FlashGet 1.31
F-Prot 3.12b
HyperSnap 4.52.2.0
ICQ 2002a build 3729
Kazaa 2.0
Matrox Tweaker
Media Player 9 Beta for win9x/ME/2000
Media Player 9 Beta for winXP
Nero Burning ROM 5.5.9.14
NetCaptor 7.02 Beta 3
nVidia drivers for win2000/XP
nVidia drivers for win98/ME
PowerStrip 3.30
Radeonator 2.0
Sonique 2 alpha
TV Tool 6.8
Windows Commander 5.14
Yahoo Messenger 5.5.0.1

Movies:
Blood Rayne
StarCraft: Ghost
James Bond
Puten Pravilnik

Patches:
Celtic Kings v1.10
Divine Divinity v1.32
Neverwinter Nights v1.25
No One Lives Forever 2 v1.1
Quake 3 Point Release 1.32
Tactical Ops v3.32
WarCraft III 1.03

Антивирусни дефиниции:
AVP 3.0
Norton AntiVirus
McAfee
F-Prot

И още:
WarCraft III mods,
Morrowind mods,
Neverwinter Nights mods,
Кино ревюта,
Wallpapers,
WinAMP Skins,
Gamers' Revenge

INTERNET
от ЦИФРОВИ СИСТЕМИ
www.digsys.bg
DS
отрежи и изведи

Цифрови Системи

6 часа - 3 лв.
12 часа - 5 лв.
25 часа - 10 лв.

Вече и в градовете
Асеновград, Благоевград, Перник!

Асеновград 4230
ул. "Цар Освободител" 14б
тел.: 0331/ 27191

Благоевград 2700
бул "Св. Св. Кирил и Методий" 20, ет.1
тел.: 073/ 82370

Перник 2300
ул. "Младен Стоянов" 23
тел.: 076/ 73350

Варна 9000, ул. "Неофит Бозвели" 6, тел.: 052/ 259135, 603231; факс: 052/ 234540 София 1000, ул. "Триадица" 4, ет. 2, тел.: 02/ 9811301, 9804457; факс: 02/ 9806889

GALAXY

Ако някой ви каже, че животът е започнал във водата много яко ви е преметнал. Пичове, всичко почва от чаша (две, три...) бира.

Поне така е започнало в началото на тази година зачатието на идеята за първата българска on-line игра "Galaxy". Над проекта в момента работят пет човека (плюс web master и преводачка) – двама програмисти, двама дизайнери и един озвучител.

Действието ще се развива в нашата галактика, в далечното бъдеще, като играчът влиза в ролята на лидер на група заселници, от предварително избрана фракция. Възможностите за фракции са три – учени, търговци и воини. Изборът зависи най-вече от предпочитания стил на игра. Параметрите на отделните раси все още не са изяснени, а за баланс на този етап и дума не може да става, идеята обаче е следната – учените ще развиват по-бързо високите технологии, търговците ще въртят далаверки, ще крадат от противниците, а за военните ще важи само закона на физически по-силния.

След като стъпите на вашия "homeworld" имате достатъчно звездни системи за завземане и развитие, което е наложително, ако искате да оцелеете.

Замисълт е в един игрови свят да има по повече от 1000 противника, но не компютри а хора, като играчите ще имат пълна свобода на действието по отношение на военните действия и дипломацията, разполагате с абсолютно неограничени възможности. Всичко зависи от вашия интерес, и от интересите на този, с когото преговаряте.

Въпреки, че "Galaxy" ще бъде онлайн стратегия, тя няма да е базирана на уеб браузер технология. Играта ще разполага със свой собствен графичен енджин, разработван специално за нея.

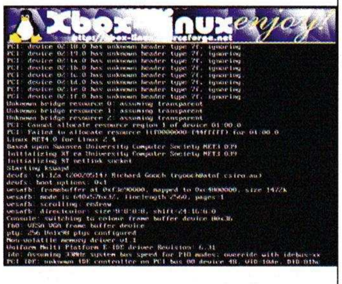
За разлика от останалите онлайн игри, ще избегнете досадното чакане да ви се заредят картинките. Достатъчно е на изтеглите играта веднъж, след което можете да играете в който игрови свят пожелаете, колкото пъти искате.

Galaxy ще разкрива цялата фабула в 4-ри епизода (филмчета), които ще ви въведат в света. Те обаче ще се теглят отделно от играта, т.е. може да играете, и без тях, но просто няма да разберете сюжета.

В момента играта е на етап пре-алфа, както се изразяват самите автори, което на по- прост език ще рече, че се правят последни настройки преди излизането на алфа версията.

Инсталират Linux на Xbox

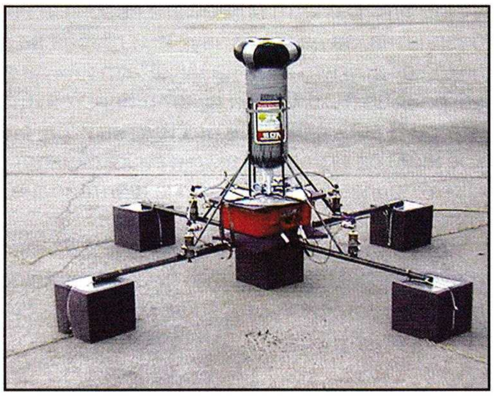
Група германски ентусиасти, именоващи себе си h07.org са на път да докарат безсънни нощи на Бил Гейтс и комапния. Разработчиците са се заели да подкарата Linux на новата конзола на Microsoft – X-Box и по всичко личи, че са успели в начинанието си. За да си подкарате Linux на X-Box, обаче, ще ви се наложи да си намерите mod chip. Същият този чип се използва, когато искате да пуснете пиратски софтуер на конзолата. След инсталация на версията на Mandrake 9.0 за X-Box, конзолата става най-нормален компютър с PentiumIII-733MHz, 64MB Ram, DVD и 8GB харддиск. Клавиатура и мишка ще можете да закачите на USB портовете на устройството. Също там може да сложите и USB хъб с повече изводи и така да добавите флопидисково устройство и модем. Триста и петдесет мегабайтовата инсалация е съвместима с PC версията на Mandrake и вътре можете да намерите графичната среда Gnome и KDE, както и софтуерните пакети OpenOffice.org (алтернатива на MS Office), Gimp (нещо като Photoshop за Linux) и Mozilla (както се досещате линукски браузър). Като се замисли човек, че X-Box в нормалните държави се продава за 200$, цялата тази Linux офанзива придобива съвсем други очертания. Да не говорим, че имате вариант да заредите Linux в X-Box като най-обикновена игра т.е. да продължите да използвате конзолата и за игри. В такъв случай тя ще зарежда Linux по-бавно, отколкото ако изцяло елиминирате вградения в X-Box софтуер. Германската група в момента работи и върху собствен mod чип, който ще позволи на Linux да работи под X-Box и същевременно няма да позволява пускането на пиратски игри.



От Microsoft заявиха, че в момента проучват начините по съдебен път да забранят дейността на германците.

Джон Кармак в Космоса!

Гениалният програмист от ID Software, под чиято клавиатура са излезли титаничните Doom и Quake вече има ново хоби. Докато си човъркал по двигателя на едно от Фераритата си (той си има цяла армада от тези коли), на Кармак му хрумнала идеята да събере екип от ентусиасти и да влязват в надпреварата за X-Prize. Тя е на стой-



ност 10 милиона долара, а парите ще отидат при екипа от аматьори, който успее да направи и изстреля в космоса кораб с хора на борда му. Според регламента един и същи кораб трябва да извърши два курса в разстояние на две седмици и заедно с трима човека да се изкачи на 100км височина и да се върне оттам безаварийно.

Бандата на Кармак се нарича Armadillo Aerospace и вече усилено работи над новото си изобретение. Според Джон космическите кораби били правени да изглеждат твърде сложни, но всъщност те се задвижват от елементарни механизми. Armadillo Aerospace дори имат първия си успешен зад гърба си. Храбрият тест-пилот Ръс Блинк успял да се отлепи за малко от земята и да тупне жив и здрав на нея. Всъщност неговото място е трябвало да заеме Ана – жената на Кармак ("За да бъдем сигурни, че отделяме досатъчно внимание на безопасността" – се шегува Джон), но в деня на изпитанието се оказало, че тя е извън града.

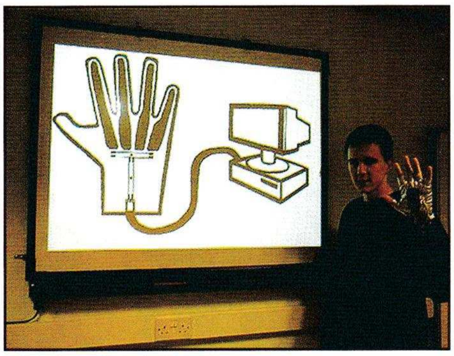
Един от основателите на X-Prize – Питър Диамандис има съвсем лична причина да обяви милионната надпревара през 1996г. Неговата детска мечта била да лети в космоса и след като се оказало, че шансовете му да влезе в НАСА са нищожни, Димандис сменил тактиката. Състезанието си има и краен срок – 2005г. Да се надяваме, че дотогава някоя от групите ще е успяла и ще бъде свидетели на нов бум – този на космическия туризъм.

виждали ли сте някога толкова
странна компания

КОМПЮТЪРЕН СВАТ
магазини за игри

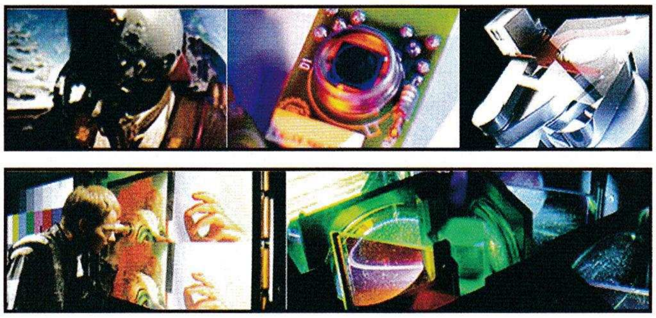
варна, ул. райко жинзифов 14, тел.607 974
бул. княз борис 65, тел.607 973
www.bgstore.com

Изобретяват нов тип Мишка



Тобиас Патерсън-Джоунс е името на човека, който може би ще революционизира начина, по който работим с компютъра. Тобиас е едва 16 годишен и учи в Coleg Powys, Brecon – градче, което се намира в Уелс. Неговото изобретение представлява мишкоподобно устройство, което човек може да носи като ръкавица и неговата първоначална цел е да помогне на хората, които страдата от Repetitive Stress Injury (предполагам, че близък превод на болестта би могло да бъде нараняване вследствие на постоянен стрес). Самият продукт получи широка гласност в What's the big idea? едно от предаванията на небезизвестния канал Dicovery Channel. То има за цел да покаже на света и доказани експерти неизвестни (все още) изобретения и по този начин до улесни техния път към пазара. Творението на Тобиас най-вероятно ще бъде използвано в сферата на компютърните игри и ще позволи интерактивност, която досега никой досега не си е представял че може да има. В момента младият изобретател търси спонсори, които да подпомогнат доразработката и дизайна на новия продукт (условно наречен P5). Най-вероятно няма да има никакъв проблем да намери подходящата компания – EB Games вече са предложили услугите си срещу процент от бъдещите постъпления, естествено. Очакват ни интересни времена!

Най-малкият оптичен диск

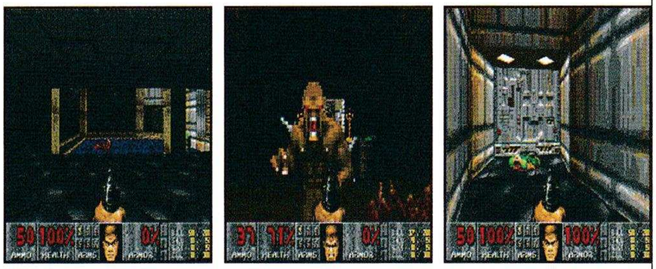


От доста време се носят слуховете, че Philips от години работят върху проект за оптичен мини диск в техните лаборатории в Саутхемптън. В средата на октомври в Токио Philips официално вдигна завесата над проекта си и представи на света първото мини оптично дискче. То е дебело едва половин сантиметър, 5,6 сантиметра дълго и 3 см. широко и побира по 1GB информация на страна. Чрез използването на технологията за двойно покритие, която вече е въведена в стандартните DVD-та, капацитетът му ще се удвои до 4GB.

Дискът се нарича с романтичното име SFFO (Small Form Factor Optical) и ще има много широка употреба, като може да бъде използван и при бъдещите мобилни телефони. На практика това ще означа да носите стотици часове музика в GSM-а си! Технологията по която SFFO е разработван е идентична с тази, която е използвана за изработката на видеорекордери за новите High Definition телевизори – blue laser. Благодарение на минитюаризацията на лещите, които фокусират лазера (1/10 от размерът на DVD събратята им), четящото устройство може да бъде позиционирано на едно място с помощта на електромагнит. Това е гаранция, че SFFO, ще се разчита перфектно дори и докато правите джогинг в парка.

Новата технология ще бъде въведена масово до 2 години, като цена на един диск първоначално се очаква да бъде около 70 лири.

DOOM за Nokia 7650



Новият "умен" телефон на финландската компания направо пощури разработчиците на софутер. Наред с всички останали приложения, правени за 7650, английската компания WildPalm пусна и мобилна версия на shareware версията на DOOM за Nokia. В нея ще намерим оригиналните 9 нива, и енджин за 4 канален звук на WildPalm. Тъй като shareware версията на DOOM е безплатна, за да чуете звук или трябва да притежавате някоя от другите игри на WildPalm или да закупите ъпгрейд за 10$. Освен пукотевици, той ще добави към играта 3 допълнителни режима на игра, опция за избор кое ниво да играете, както и висококачествен рендърър, който поддръжка билинеарно филтриране за по-добра графика.

Единственият недостатък на мобилния DOOM е неговия размер. Най-вероятно ще ви трябва поне 2MB свободни на устройството, за да можете да си качите новата глезотия.

GTA3 – Vice City

Остават по-малко от две седмици до излизането на аддон-ът на GTA3. Той ще бъде ремейк на добре позната ни от предишните части Vice City. Ще има добавени две нови радио станции – K Chat и Vice City Public Radio. Засега се прави само за Play Station 2, но скоро може да очакваме и това заглавие да зарадва гордите собственици на настолни pc-та.

Age of Mythology се насочва към Hollywood

Microsoft анонсира, че ще пусне кинематографичен трейлър на играта на Ensemble Studios- Age of Mythology в кината от 18.X.2002 до 10.I.2003

Трейлърът направен за Microsoft и Ensemble от Холивудската компания The Ant Farm ще се появи на над 1,500 екрана из цялата страна. Той ще се прожектира преди някои от следните високо бюджетни филми: Die Another Day, Red Dragon и Lord of the Rings: The Two Towers.

ТЕСТ

наемен убиец ли си?

След като в настоящия брой на GW са намерили място цели две симулации на наемен убиец, у нас, видните психолози на редакцията, се зародиха сериозни съмнения, че може да става дума за някакво ново модно течение сред младежта. И сериозно притеснени за личната си безопасност, обществения ред и спокойния сън на генерал Бойко Борисов, решихме да проведем настоящето представително социологическо проучване.

1. Богат ли си?

A. Не се оплаквам, въпреки че напоследък цената на живота в страната спадна. Образно казано.

B. Не. Всичките ми пари отиват за батерии.

C. Ми знам ли? Още три кила кашони и чет'ри бутилки от бира и ша съберем за една гроздова, после ша му мислим.

D. Да. От последния, който се опита да го провери лично, останаха чифт димящи ботуши, така че заповядайте ако имате желание.

2. Скачаш ли с бънджи?

A. Все не ми остава време да пробвам. Но като слушах как пищеше последният ми – образно казано – клиент, докато падаше от Аспаруховия мост, останах с впечатлението, че притока на адреналин е доста висок. Хем той без бънджи скачаше.

B. Не, ама в момента вибрирам. Случайно да знаете как се изключва това чудо?!

C. Не ама сека събота и неделя ме будат по никое време тия ненормалници. Не, кажете ми, нормално ли некой да скача от тавана у вас? 'Щото аз под тоя мост си спим.

D. Не, мога да летя. Но пък скачам върху всеки, който се опита да ми се приближи до златцето.

3. Какво е отношението ти към оръжията?

A. А на теб какво ти е отношението към четката за зъби и нощната лампа? Необходими вещи от ежедневието.

B. Позитивно. Прочее ако познавате сержант Петров му предайте, че палката и белезниците му все още са у нас. Ама палката се амортизира малко...

C. Лошо. Видиш ли го този белег? Т'ва ми е от двуцевката на един идиот дето се опитахме да му 'дигнем трабанта за вторични суровини.

D. Допадат ми. Особено двуострите мечове, копията и алебардите, 'щото много трудно си намирам клечки за зъби с подходящ размер.

4. Интересуваш ли се от астрономия?

A. Не, това е снайпер.

B. Да! Много! Прочее ако познавате доцент Григоров, му предайте, че сгъваемият му тристепенен телескоп още е у нас. Ама е малко ръждясал. 'Щото от тогава не е сгъван.

C. Не обаче винаги съм се интересувал къде си изхвърлят отпадъците от полиграфическия комбинат.

D. Не. Интересувам се дали някой търси рицарски брони на старо, че вече нямам къде да ги складирам.

5. Ходиш ли на море?

A. Еми като има поръчки отивам.

B. Трудно си събирам краката, за да мога да ходя.

C. Чух, че край Бургас са бракували някакъв танкер за старо желязо та мисля тая година да намина.

D. Не, обаче си имам лятна пещера на езерото Лох Нес в Шотландия.

6. Как поддържаш форма?

A. Наполедък наблягам на директния контакт с – образно казано – клиента, защото покрай тая оптика взех да се залежавам.

B. С батерии *Duracell*. Алкални.

C. Пия ракия, мъкна кашони, псувам и се къпа редко.

D. Всяка сутрин летя около пещерата си за здраве, защото последния път като настинах и се разкихах, три села отекоха.

7. Четеш ли книги?

A. Не, гледам снимки. Имената не ме интересуват.

B. Ей, добре че ме подсетихте. То в книжката с указанията може и да пише как се изключва.

C. Нямам време. Бързам да ги предам, че пункта затваря в чет'ри.

D. Не, след като четох *Хобитът* много плаках и се отказах от литературата.

8. Какво ядеш?

A. Не съм особено претенциозен. Но доста често ям жито, защото имам навика да ходя на последна среща с – образно казано – клиентите си.

B. Наденици, краставици, банани, хамбургски, шпек... Каквото остане.

C. Бой, 'щото конкуренцията при кофите е жестока.

D. С коне, овце и консерви. Така де – рицари.

9. Убиваш ли хора?

A. А не бе! Аз тоя снайпер си го нося, защото оптическият мерник ми отива на очите.

B. Да... Дааа... Даааааааааааааааааа... Ахъм. Какво ме питаш?

C. Не. Онзи път като се оригнах след първака на Жоро Мастията беше нещастен случай.

D. Не. Опичам ги, разкъсвам ги и ги ям. Който оцелее го пускам да си ходи.

Отговори:

Ако си отговарял предимно с A имаме всички основания да смятаме, че си наемен убиец и че не си бил особено откровен с нас при отговора на последния въпрос. А това не е хубаво, наистина. По лош път си тръгнал. Не знаеш ли колко лошо е да се лъже. Очевидно си намерил своята ниша в живота, така че единственият съвет, който можем да ти дадем е да си пазиш снайпера, ако край теб случайно се завърти онази от дето отговаря с B.

Ако си отговарял[а] предимно с B единственото, което можем да ти кажем със сигурност е, че си много оправно момиче (всъщност *искрено се надяваме*, че си момиче, защото в противен случай ще започнем сериозно да се притесняваме какви точно хора ни четат). В смисъл, че се оправяш винаги и всякак, предимно без чужда помощ. Очевидно си с твърде широка – така да се каже – душевност, за да получиш – така да се каже – морално удовлетворение по обичайния начин за това дерзай с експериментите. Пределно ни е ясно, че не си си го купила това списание заради теста и, че вече едва се удържаш, така че стига си се занимавала с глупости – затваряй го и започвай да го навиваш на руло.

Ако си отговарял предимно с C в момента най-вероятно си почиваш, налапал димящ фас и зачетен в бъдещите вторични суровини. Което ни навежда на мисълта, че може да си станал нещо като тартор на махленските кофи щом можеш да си позволиш и почивка. Евала! Не си наемен убиец, но имаш всички предпоставки скоро да се превърнеш в сериен, така че много ти се молим да се изкъпеш. Благодарим ти предварително.

Ако си отговарял предимно с D имаме сериозното съмнение, че може да си дракон. Което ни навежда на мисълта, че разпространението ни май не е чак толкова лошо колкото си мислехме. Единственият ни съвет щом си реагирал толкова бурно на *Хобитът* е да не гледаш *Царството на огъня*, че ще се откажеш и от киното.

Автори: Snake & Un-DeaD

Robin Hood

Defender of the Crown

Автор: Freeman

Производител:	Cinemaware
Разпространител:	---
Жанр:	Стратегия/Ролева игра
Сайт:	www.cinemaware.com
Дата на излизане:	2003
Очаквания:	Големи

Шефе, шефе... - запъхтяното пръхтене на отчето Тък нахлу с миризмата на прокиснал гроздов фермент и гранясала пот през отвора в ствола на хилядолетния дъб. - *Пристигна новина.*

Робин отвори едно гуреливо, кървясало око и погледна тъпо към попчето, което вече бе успяло да прехвърли половината от туловището си над ръба на стълбата и да намъкне тлъстото си плешиво теме в "покоите" му, впервайки алчния си поглед в остатъците от вечерята.

- *Кое време стана?* - Мосю Худ зина в юнашка прозявка, пооригна се деликатно и гигантската корона на дървото оплешивя, разтърка космата гръд, почеса се с блажено изражение по топките, бръкна си в ухото, в носа и в гъза и се почувства буден. - *Съмна ли се вече?*

- *Преди половин час залезе* - Тък пусна ръка към овнешката плешка, но Робин го плесна и посегна към любимото си клинче, придобило перфектен маскировъчен цвят, след като безбройните запои покриха елфическото зелено с всевъзможни лекета. Намираше, че му стои секси.

- *Стига си се тъпкал! Както си я подкарал, някоя вечер Малкият Джон ще вземе да те сбърка с дебелата си жена. Каква е новината?*

Тък се намръщи, но предпочете да преглътне коментара си относно несъмнения факт, че не е възможно да се обличаш дълго в чорапогащи и нещо да не ти превърти наляво в главата.

- *Ми хубава е. Височка, стройна, бая цици е отгледала. Не каза за какво е дошла, но спомена, че било важно и че от това зависела съдбата на трона, че и на цялото кралство.*

- *Тък, ти си кретен, мислите ти са станали като шкембето - разпуснати, алчни и мръсни. Коса?*

- *Гарван.*

Худ гребна малко от овнешката мас, бръкна в мангала и разтърка хубаво пръсти, извади ги и начерни и лъсна мустаците си, зави ги лекичко нагоре, огледа се в ловджийския си нож и изстреля:

- *Очи?*

- *Катран.*

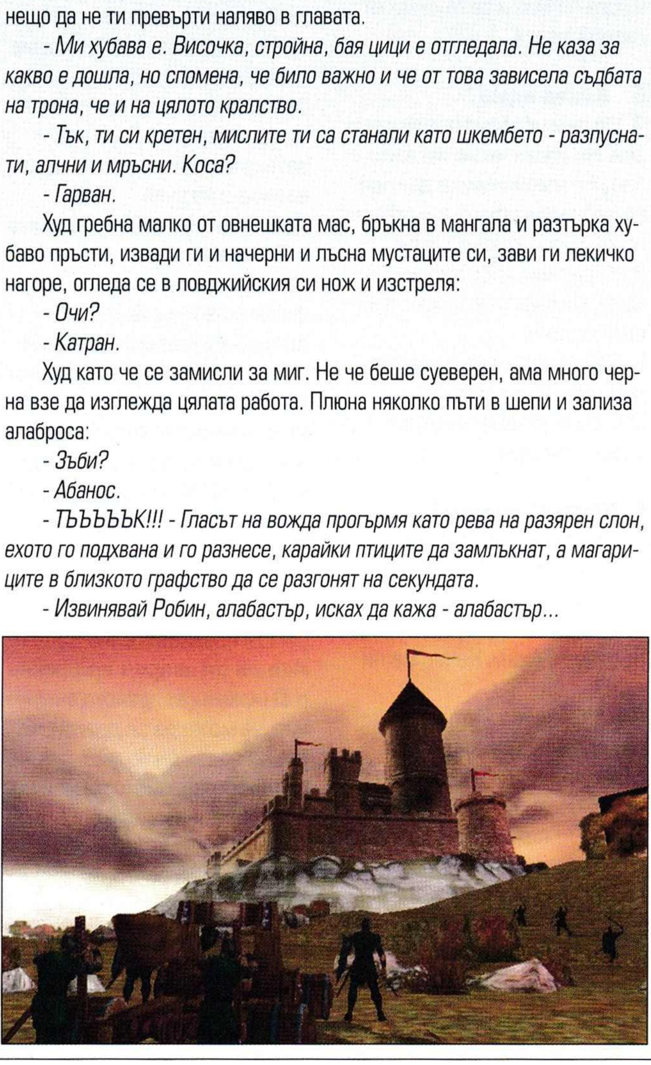
Худ като че се замисли за миг. Не че беше суеверен, ама много черна взе да изглежда цялата работа. Плюна няколко пъти в шепи и зализа алаброса:

- *Зъби?*

- *Абанос.*

- *ТЪЪЪЪК!!! - Гласът на вожда прогърмя като рева на разярен слон, ехото го подхвана и го разнесе, карайки птиците да замлъкнат, а магарищата в близкото графство да се разгонят на секундата.*

- *Извинявай Робин, алабастър, исках да кажа - алабастър...*



Но да оставим нашите двама герои да се подготвят за предизвикателствата на новия „ден" и да подхванем малко по-сериозно разговора по темата. Схващаш, надявам се, че гореописаната ситуация не е нищо повече от скромна гавричка с така наречения „защитник на бедните". Ненавиждам прекалено хиперболизираните фолклорни образи. От тях лъха наивитет, обидно ми е да го оставя да се просмуче и в мен. К'во кат' е Робин Худ, и той е пърдял, по дяволите. Да не би да си мислиш, че Жана Д'Арк е умряла девствена на кладата?

Но стига с тъпотиите. Повеселихме се, време е за сериозната част. А тя ще ни отведе в края на осемдесетте години, когато...

„Жените имаха истински бюстове и Майкъл Джордан все още искаше да стане голяма звезда."

Репликата е на един американски колега. Като го слушам, имам чувството, че вярва и в щъркела.

Та по онова време гейм-компанията Cinemaware беше голямо име и се отличаваше с напредничави идеи и иновативна за онова време кинематографичност. Тя създаде такива паметни заглавия като S.D.I., Rocket Ranger, The Three Stooges и, разбира се - Defender of the Crown. От последната са продадени над един милион копия, което си е своеобразен рекорд за ония времена и говори достатъчно за качеството на играта.

Съвсем скоро - след повече от 15 години от създаването ѝ - предстои излизането на нейния римейк: Robin Hood: Defender of the Crown. От гледна точка на фабулата сериозната разлика е, че вместо да дадат на играча ролята на някой от саксонските селски благородници, разработчиците са решили да експлоатират митологизирания образ на Робин Худ. Логично - малцина са чували за Айвънхоу със семплата му ризница от черна стомана, но по всички краища на земното кълбо мадамите са въздишали по чорапогащите на Робин, а момчетата са си мечтали да имат такива. Абе, на зле отива света, другояче казано. Като казах фабула, ето ти в телеграфен стил историята:

Англия. Време на смут и вълнение.

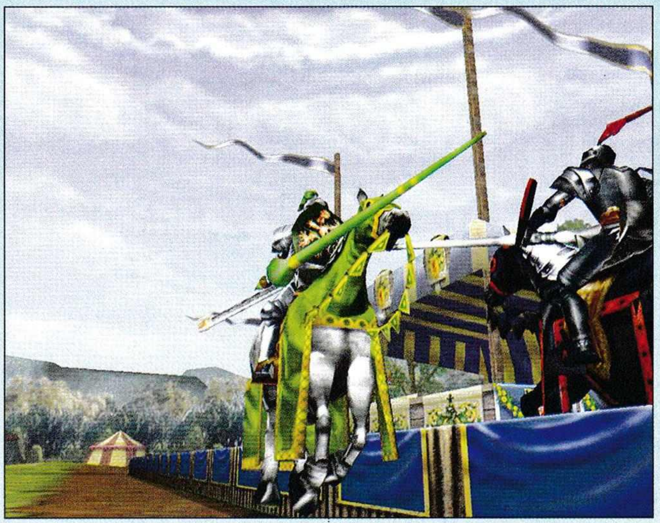
Ричард Лъвското Сърце е пленен при последния кръстоносен поход, а Джон е завзел трона и се е провъзгласил за Крал на Англия. Скоро кралството пламва в пожара на размириците. Алчните благородници се хващат за гушите. Избухват междуособици, кълбо от интриги и кървави предателства стяга аристокрацията...

Като че ли е време на сцената да се появи Ивайло - свинарят... пардон, Робин Худ, и да оправи държавата. Което се и случва, разбира се. Забелязал съм, че историята не страда от излишна оригиналност, защото има навика да се повтаря. Да я оставим на мира и да хвърлим едно око към играта. А тя ще бъде

Комбинация между ролева игра и стратегия, съчетани с вълнуващи екшън-сцени.

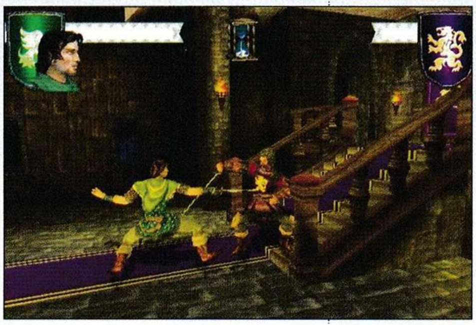
Просто си представи нормална стратегия, накъсана тук-там от мини-игрички, в които ще ти се наложи да се изживяваш като екшън герой, взимайки участие във всевъзможни турнири с цел спечелване на опит за героите си.

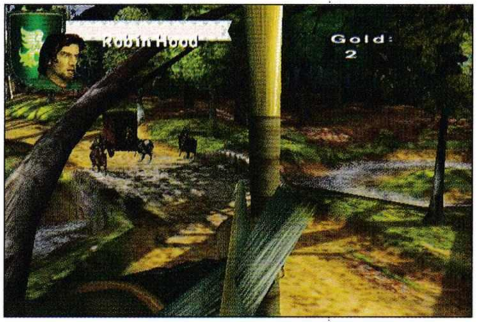
Джон Кованец, съпродуцент на Cinemaware определя RH:DC ка-



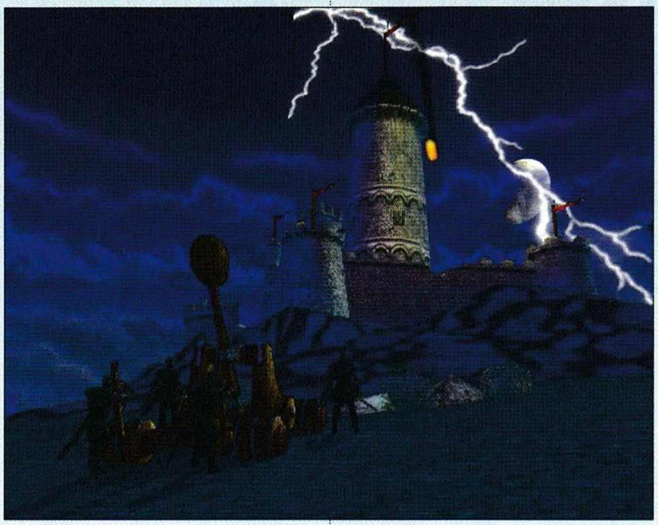
то, цитирам: **„игра с епичен размах.“** В нея - развихря се гуруто в по-сетнешните си обяснения - щели да присъстват батални сцени, битки с мечове, обсади на замъци, стрелба с лък, турнирни двубои, бой с боздугани и сражения на открито поле. Да сме се подготвели за дълбока история, тонове екшън и невероятни визуални ефекти. И - не на последно място - да спасяваме изпаднали в беда красиви девойки в сочна юношеска възраст. А дано! Състрадателното ми сърце просто се облива в копнеж по такива „хубави новини“. Като оставим майтапа настрана обаче, май Робин ще бъде главен герой в една доста свежа и концептуално интересна стратегия. Дори и само заради мини-игричките. Както казах, това са предимно рицарските турнири, състезанията по стрелба с лък - от езда и стоешком, обсада на замък, битки с боздугани. Последните позволяват на изгубилите славата и земите си в турнирите да си ги възвърнат. Номерът е там, че ако откажеш на загубил в рицарския турнир единоборство с боздуган, самият ти губиш слава, а това е нежелателно. Една от характеристиките на героите е именно славата. Ако тя е лоша или просто недостатъчна, ще срещаш значителни трудности в набирането на войска.

Интересното, което си струва да се спомене за **стратегическата част** е това, че ще можеш да даваш команди от рода на „Огнено нападение“, „Разпръсни се“, „Бомбардирай“. Всяка команда се изпълнява за точно определено време, задаваш и поредността им на осъществяване. Тоест щом изтече времето, определено за първата команда, човечетата ти автоматично започват да изпълняват втората и т.н. Докато се изпълнява всяка бойна команда, ще има 3D сцени в реално време, изобразяващи битката. Избираш, примерно, „Бомбардирай“ и зяпаш в захлас как твоите катапулти зареждат, след което удрят вражеските редици. Всичко това в кинематографичен стил - във въздуха летят тела, бойци крещят от болка и пр. Дизайнерите се кълнат на килимче, че са изцедили максимално възможностите на 3D технологията, за да пресъздадат една поглъщаща атмосфера. Пример: обсада на замък. Камерата дава панорамен изглед на окупационните части, които изстрелват с катапултите разни лоши работи от минерален произход към стените на замъка. И ето че стените започват да се рушат. Камерата се приближава към стрелците от гарнизона. Някаква стрела пронизва един от тях - камерата се втурва да ни го покаже, „панорамира“ бездиханното тяло за миг и после пак се връща към екшъна.





Чудя се само дали ще са толкова обстоятелствени и сцените, когато току-що спасената девица реши да демонстрира своите огромни... ъъъ... благодарности към Робин.



Което ме подсеща за Мериън и останалите лентяи от Робиновата незаконна организация (бел. коректорката - да бе, сигурно не се е регистрирала като фирма и зат'ва е незаконна. Представяш ли си - „скромният персонал на „ХУД ООД“ ви приканя учтиво да си платите пътния данък“...). Те ще играят съществена роля не само в разгръщането на фабулата, но и в самия геймплей. Мериън ще бъде очите и ушите (бел. кор. - и циците също) на Робин в ешалоните на благородството. Тя ще информира Худ&Сие за маневри на противникови войски, договори и още куп неща. Най-обикновена клюкарка, но то какво ли да очакваш от една жена, наистина.

Отец Тък е очите и ушите (бел. кор. - и... /бел. ред. - цензурирам забележката/бел. кор.: ха ха! *„бръкна си в ухото, в носа и в гъза“* говори ли ви нещо, колега?) сред обикновените селяни. Той ще те съветва кога се надига нужда от помощ.

Малкият Джон пък ще води войските в битка от името на Робин, ще командва военните походи, ще укрепва бази, ще „строи единици“. Всеки персонаж ще носи специфични бонуси „на масите“. Малкият Джон, например, прибавя бонус към бойните умения на открито поле. Ако той бъде заловен, някой по-низш генерал, който не е толкова добър в управление и подреждане на войските, го заменя. Това би трябвало да е стимул за играчите да не допускат залавянето му.

Какво обаче ще стимулира мен поне веднъж да не се отплесна в многословие, не знам.

Нямам идея как се получава, но мястото все не стига.

Затова на финала ще си позволя да ти цитирам два-три пасажа от „рекламния афиш“ на играта и ще те оставя да слюнкоотделяш:

- Една завладяваща история, пълна с екшън, драма, романтика и страхотни приключения.
- Финансирай военните операции, олекотявайки кесиите на пътуващите търговци чрез динамични стрелкови нападения.
- Бий се с меч върху назъбените парапети на бойните кули, през катакомби и кули в търсене на съкровища или в спасяване на красива „новина“ (хе-хе).
- Покори 38 области на Англия, командвайки войската на бойното поле и поемайки мениджмънта на все по-разрастващите се армии на Робин...

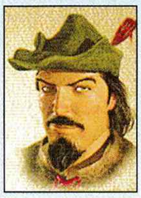
Ето, на ти кърпичка.

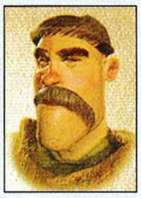
Robin Hood

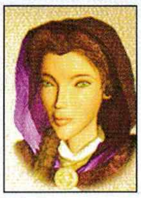
The Legend of Sherwood

Автор: Красимир "Краслето" Кръстев

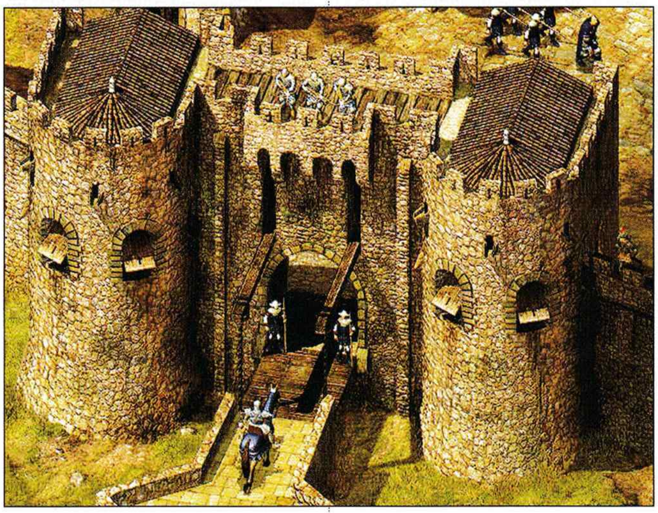
Новото отроче на Speelbound, създателите на Desperados, е от добре познатия ни тип реалновремева тактическа игра, по подобие на светилото в жанра - Commandos. Историята, предполагам, ви е добре известна от множеството новели, филми и комикси: Крал Ричард Лъвското Сърце, на връщане от кръстоносните походи е пленен и държан в австрийски затвор, а през това време брат му - Принц Джон Далаверата, решава да се провъзгласи на трона и да установи изключително тиранично (и доходоносно) управление, тероризирайки дребните хорица. Младият Робин от Локсли, също завръщайки се от кръстоносните походи, е изключително изненадан от факта, че полагащото му се имение е конфискувано в полза на държавата и решава да поеме развитието на действията в свои ръце. Вариантите му са два - или да чака да прокарат новия закон за реституцията на земята или, при положение, че е 12 век, да нахлупи една зелена капа и да организира съпротивата срещу Принц Джон, междувременно събирайки пари, за да откупи Крал Ричард.







Интересното в обещанията на създателите е, че във всеки един момент ще можеш да си избираш каква мисия да изпълняваш и накъде да се насочиш, т.е нелинейна кампания. А дестинации, колкото душа иска - градовете Лейчестър, Дарби, Линкълн, замъкът Нотингам, катедралата в Йорк и, естествено, обширните дебри на Шеруудската гора. Също така ще можеш да избираш и спътниците си за всяка мисия - всеки със своите достойнства и недостатъци. Например дебелият Отец Тък е бавен, но за сметка на това той носи виното на групата и мята кошери с пчели, които влизат под бронята на войниците. Останалите от Веселата Дружина на Робин са:

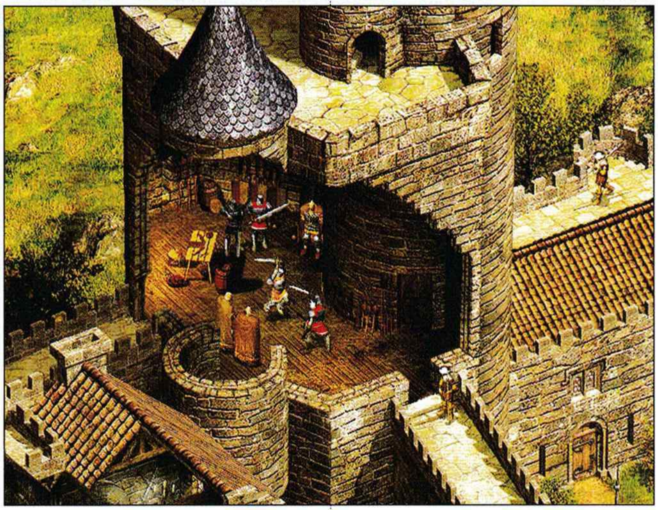


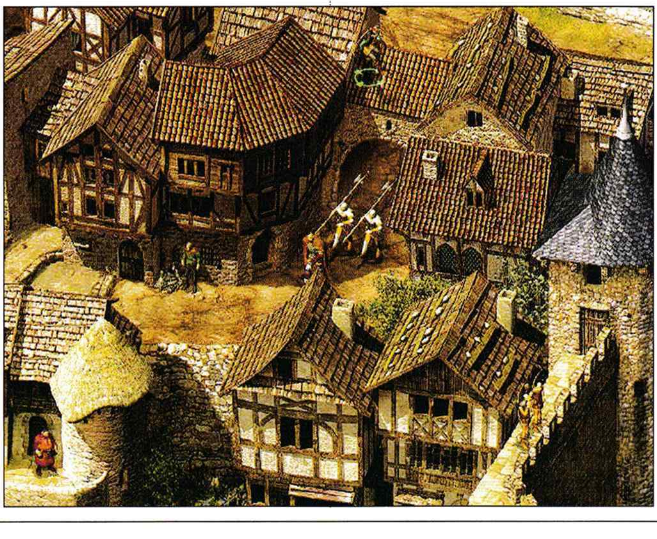
Уил Скарлет - младият племенник на Робин се очертава да се превърне в любимия герой на почитателите на кървищата. Млад, агресивен и безскрупулен, той ще се промъква зад враговете си и ще ги души по най-бруталния начин, плюс това не се свени да забие боздугана си в паднал в безсъзнание войник. Освен това носи щит и прашка за далечни разстояния.

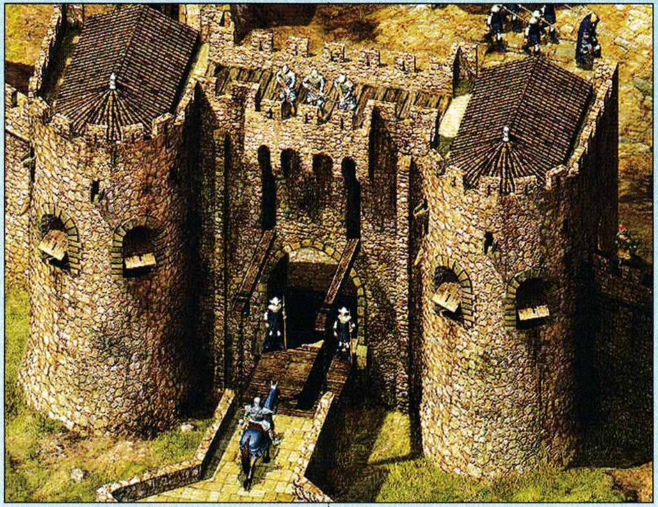
Производител: Spellbound
Разпространител: Strategy Fist
Жанр: Тактическа игра
Сайт: www.robinhood-game.com
Дата на излизане: Края на 2002
Очаквания: Големи

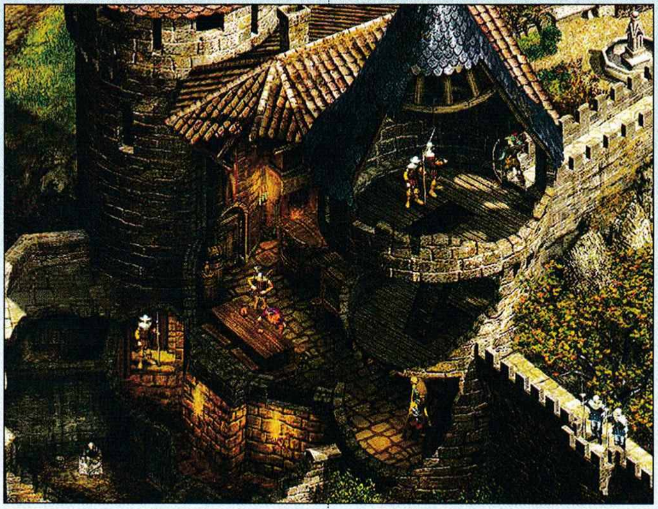
Стътли - типичния крадец, поставя капани, мрежи, организира засадите. Носи порядъчно количество ябълки за мятане (Аладин???) и малка брадвичка за всеки случай.

Малкия Джон - мускулите на дружинката, служи за преместване на големи обекти, включително дебелото отче, обезвреждане на







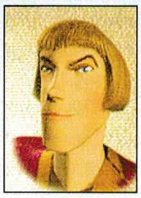


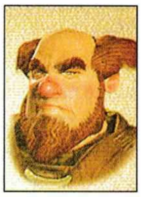
големи групи врази чрез въртене на двуметровата си сопа и раздава големи шамари. А да - може и да свири.

Мериан - за къде без прословутата девочка. Тя също може да свири.

И не на последно място, пича с който ще убиваш по-голямата част от игралното си време - Робин Худ. Той носи пачката и може да мята монети за отвличане на вниманието на пазачите, стреля с лък, умее да се катери, но за съжаление не може да свири.

Освен тях към групата ще се присъединяват и обикновени селяни-доброволци, взависимост от това колко парички пръскаш по просяците (които в замяна пък ти снасят информация), колко мини-куестове си изпълнил и колко врагове си пощадил (което обезсмисля участието на Уил, според мен). Според авторите на играта около 40-те мисии на играта могат да минават по няколко начина, в зависимост от предпочитанията на играча. Например, представи си следната ситуация в гората - преминава конвой с данъците на принца. По предварително скриптиран начин, едно дърво катурва каруцата, и оттам нататък имаш следните варианти - можеш да изстреляш мрежа към оставащите гардове, можеш да пуснеш двама-трима селяни да скочат върху главите им и да започнат схватка, докато ти през това време пренасяш златото или ги довършваш из отзад (без "задни" помисли, моля).





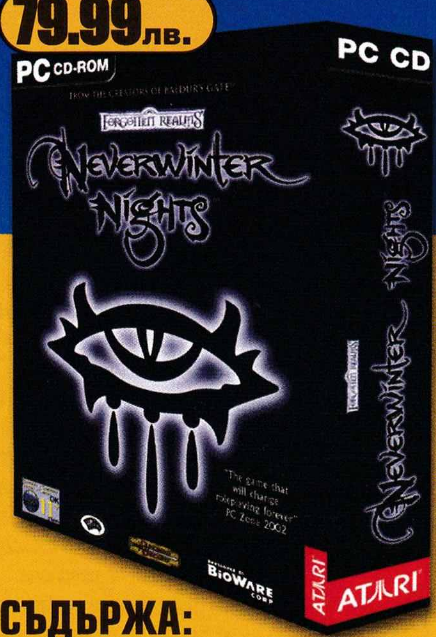
Мисиите ще се варират от обичайните засади, промъквания с цел разузнаване, през организиране на защита на приятелски замъци, щурмуване на противникови такива, чак до осуетяването на сватбата на Мериън с някакъв си там Дюк ("невър"!). Тъй като през 1190-та година не са били открили оптиката, като изключим стрелбата с лъкове и прашки, е обърнато голямо внимание на близкия бой. Не знам дали си забелязал, но всеки от героите носи хладно оръжие. Което ме навежда на мисълта, че на по ниските нива на трудност играта може да се превърне в диаблоподобно меле, още повече, че авторите са вградили система за насочване на оръжията, чрез резки движения на мишката и описване на разни там фигури. Ненужно, ако питаш мен.

Енджина на играта е модифициран Десперадоски - изометрична перспектива и изключително детайлни 2D текстури и спрайтове, както се вижда от скрийновете - красотичка (ама малко спорничка - бел. ред.). Изкуственият интелект уж е пренаписан, но това всяка фирма го казва, така че не разчитай на нещо ново и невиждано. Разпространител на играта за Америка е Strategy Fist (която ще разпространява и нашата Celtic Kings), а за Европа - Wanadoo. Остава само да се надяваме, че играта ще излезе в рамките на очакваното - а именно Коледа 2002 и че Дядо Мраз ще си свърши добре работата и ще ми я остави добре опакована в чорапчето.

ОТ СЪЗДАТЕЛИТЕ на Baldur's Gate

"Играта, която ще промени RPG жанра завинаги"
сп."PC Zone" 2002 година

79.99лв.


PC CD-ROM
PC CD
FROM THE CREATORS OF BALDUR'S GATE
FORGOTTEN REALMS
Neverwinter Nights
"The game that will change roleplaying forever" PC Zone 2002
BIOWARE CORP
ATARI

СЪДЪРЖА:

- **Безценен наръчник от 175 страници с детайлно описание на механизма и правилата на играта**
- **3 диска**
- **Карта на игралния свят**
- **Бърз справочник на горещите клавиши и иконите**

Ако искате да играете най-доброто RPG правено някога, направете го като професионалисти!

ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИНИТЕ:
бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62
ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35
Мултиплекс (подлеза на НДК)
бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72
бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25
пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96
базар малък ЦУМ, ет. 3; НДК - базар ПАСАЖА
Ей Ти Си - ул. Денкоглу 24; Техномаркет (магазини 1 и 2)
Технополис, PC MANIA пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58

WWW.PULSAR-GAMES.COM

ПУЛСАР

Robin Hood

Defender of the Crown

Автор: Freeman

Производител: Cinemaware
Разпространител: ---
Жанр: Стратегия/Ролева игра
Сайт: www.cinemaware.com
Дата на излизане: 2003
Очаквания: Големи

Шефе, шефе... - запъхтяното пръхтене на отчето Тък нахлу с миризмата на прокиснал гроздов фермент и гранясала пот през отвора в ствола на хилядолетния дъб. - *Пристигна новина.*

Робин отвори едно гуреливо, кървясало око и погледна тъпо към попчето, което вече бе успяло да прехвърли половината от туловището си над ръба на стълбата и да намъкне тлъстото си плешиво теме в "покоите" му, впервайки алчния си поглед в остатъците от вечерята.

- *Кое време стана?* - Мосю Худ зина в юнашка прозявка, пооригна се деликатно и гигантската корона на дървото оплешивя, разтърка космата гръд, почеса се с блажено изражение по топките, бръкна си в ухото, в носа и в гъза и се почувства буден. - *Съмна ли се вече?*

- *Преди половин час залезе* - Тък пусна ръка към овнешката плешка, но Робин го плесна и посегна към любимото си клинче, придобило перфектен маскировъчен цвят, след като безбройните запои покриха елфическото зелено с всевъзможни лекета. Намираше, че му стои секси.

- *Стига си се тъпкал! Както си я подкарал, някоя вечер Малкият Джон ще вземе да те сбърка с дебелата си жена. Каква е новината?*

Тък се намръщи, но предпочете да преглътне коментара си относно несъмнения факт, че не е възможно да се обличаш дълго в чорапогащи и нещо да не ти превърти наляво в главата.

- *Ми хубава е. Височка, стройна, бая цици е отгледала. Не каза за какво е дошла, но спомена, че било важно и че от това зависела съдбата на трона, че и на цялото кралство.*

- *Тък, ти си кретен, мислите ти са станали като шкембето - разпуснати, алчни и мръсни. Коса?*

- *Гарван.*

Худ гребна малко от овнешката мас, бръкна в мангала и разтърка хубаво пръсти, извади ги и начерни и лъсна мустаците си, зави ги лекичко нагоре, огледа се в ловджийския си нож и изстреля:

- *Очи?*

- *Катран.*

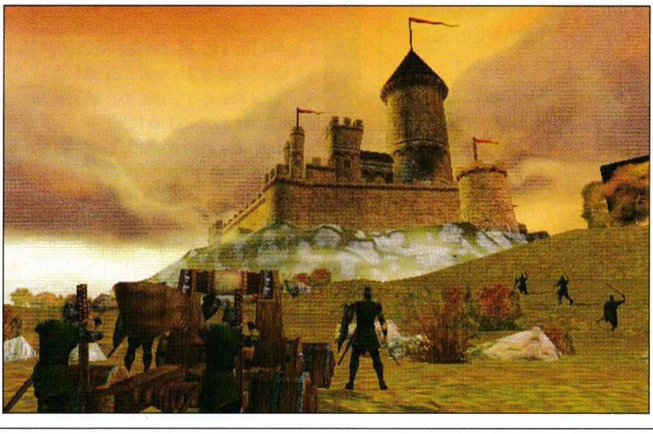
Худ като че се замисли за миг. Не че беше суеверен, ама много черна взе да изглежда цялата работа. Плюна няколко пъти в шепи и зализа алаброса:

- *Зъби?*

- *Абанос.*

- *ТЪЪЪЪК!!! - Гласът на вожда прогърмя като рева на разярен слон, ехото го подхвана и го разнесе, карайки птиците да замлъкнат, а магарищите в близкото графство да се разгонят на секундата.*

- *Извинявай Робин, алабастър, исках да кажа - алабастър...*



Но да оставим нашите двама герои да се подготвят за предизвикателствата на новия „ден" и да подхванем малко по-сериозно разговора по темата. Схващаш, надявам се, че гореописаната ситуация не е нищо повече от скромна гавричка с така наречения „защитник на бедните". Ненавиждам прекалено хиперболизираните фолклорни образи. От тях лъха наивитет, обидно ми е да го оставя да се просмуче и в мен. К'во кат' е Робин Худ, и той е пърдял, по дяволите. Да не би да си мислиш, че Жана Д'Арк е умряла девствена на кладата?

Но стига с тъпотиите. Повеселихме се, време е за сериозната част. А тя ще ни отведе в края на осемдесетте години, когато...

„Жените имаха истински бюстове и Майкъл Джордан все още искаше да стане голяма звезда."

Репликата е на един американски колега. Като го слушам, имам чувството, че вярва и в щъркела.

Та по онова време гейм-компанията Cinemaware беше голямо име и се отличаваше с напредничави идеи и иновативна за онова време кинематографичност. Тя създаде такива паметни заглавия като S.D.I., Rocket Ranger, The Three Stooges и, разбира се - Defender of the Crown. От последната са продадени над един милион копия, което си е своеобразен рекорд за ония времена и говори достатъчно за качеството на играта.

Съвсем скоро - след повече от 15 години от създаването ѝ - предстои излизането на нейния римейк: Robin Hood: Defender of the Crown. От гледна точка на фабулата сериозната разлика е, че вместо да дадат на играча ролята на някой от саксонските селски благородници, разработчиците са решили да експлоатират митологизирания образ на Робин Худ. Логично - малцина са чували за Айвънхоу със семплата му ризница от черна стомана, но по всички краища на земното кълбо мадамите са въздишали по чорапогащите на Робин, а момчетата са си мечтали да имат такива. Абе, на зле отива света, другояче казано. Като казах фабула, ето ти в телеграфен стил историята:

Англия. Време на смут и вълнение.

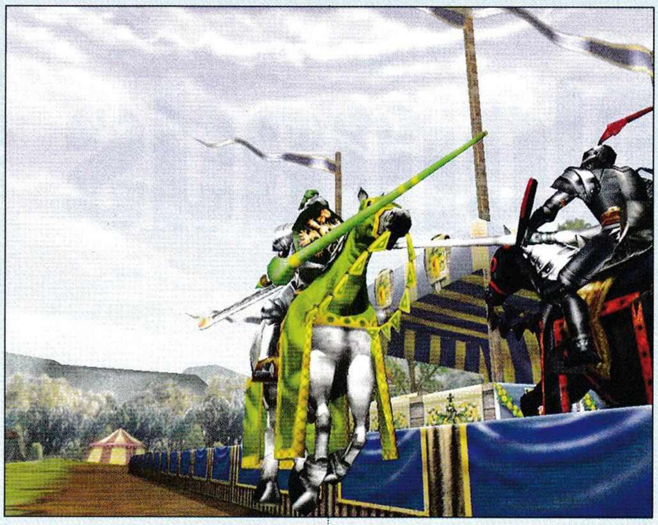
Ричард Лъвското Сърце е пленен при последния кръстоносен поход, а Джон е завзел трона и се е провъзгласил за Крал на Англия. Скоро кралството пламва в пожара на размириците. Алчните благородници се хващат за гушите. Избухват междуособици, кълбо от интриги и кървави предателства стяга аристокрацията...

Като че ли е време на сцената да се появи Ивайло - свинарят... пардон, Робин Худ, и да оправи държавата. Което се и случва, разбира се. Забелязал съм, че историята не страда от излишна оригиналност, защото има навика да се повтаря. Да я оставим на мира и да хвърлим едно око към играта. А тя ще бъде

Комбинация между ролева игра и стратегия, съчетани с вълнуващи екшън-сцени.

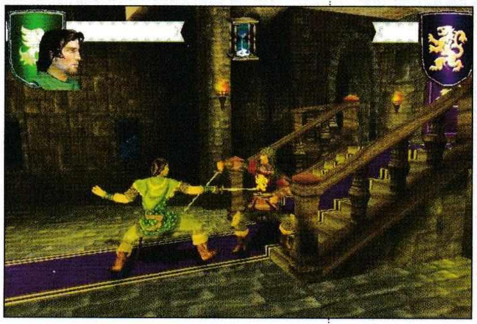
Просто си представи нормална стратегия, накъсана тук-там от мини-игрички, в които ще ти се наложи да се изживяваш като екшън герой, взимайки участие във всевъзможни турнири с цел спечелване на опит за героите си.

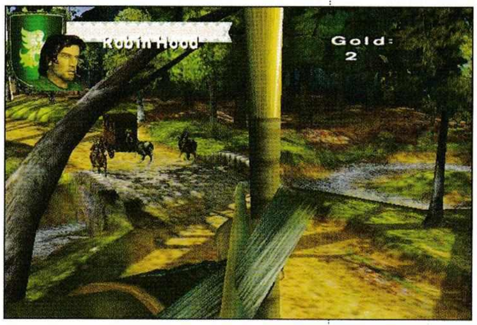
Джон Кованец, съпродуцент на Cinemaware определя RH:DC ка-



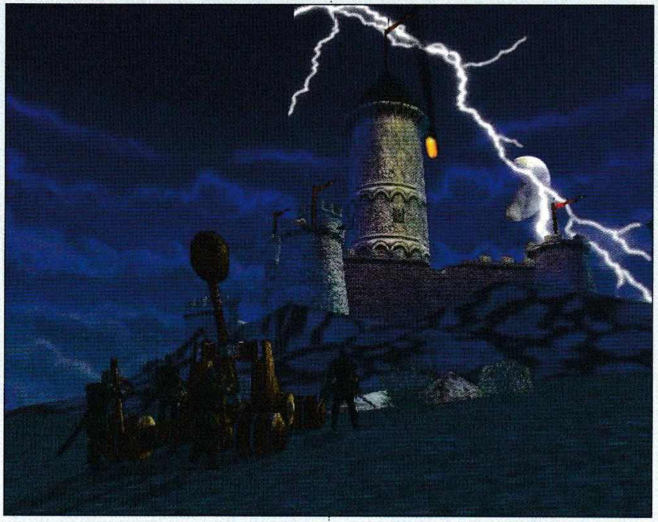
то, цитирам: **„игра с епичен размах.“** В нея - развихря се гуруто в по-сетнешните си обяснения - щели да присъстват батални сцени, битки с мечове, обсади на замъци, стрелба с лък, турнирни двубои, бой с боздугани и сражения на открито поле. Да сме се подготвели за дълбока история, тонове екшън и невероятни визуални ефекти. И - не на последно място - да спасяваме изпаднали в беда красиви девойки в сочна юношеска възраст. А дано! Състрадателното ми сърце просто се облива в копнеж по такива „хубави новини“. Като оставим майтапа настрана обаче, май Робин ще бъде главен герой в една доста свежа и концептуално интересна стратегия. Дори и само заради мини-игричките. Както казах, това са предимно рицарските турнири, състезанията по стрелба с лък - от езда и стоешком, обсада на замък, битки с боздугани. Последните позволяват на изгубилите славата и земите си в турнирите да си ги възвърнат. Номерът е там, че ако откажеш на загубил в рицарския турнир единоборство с боздуган, самият ти губиш слава, а това е нежелателно. Една от характеристиките на героите е именно славата. Ако тя е лоша или просто недостатъчна, ще срещаш значителни трудности в набирането на войска.

Интересното, което си струва да се спомене за **стратегическата част** е това, че ще можеш да даваш команди от рода на „Огнено нападение“, „Разпръсни се“, „Бомбардирай“. Всяка команда се изпълнява за точно определено време, задаваш и поредността им на осъществяване. Тоест щом изтече времето, определено за първата команда, човечетата ти автоматично започват да изпълняват втората и т.н. Докато се изпълнява всяка бойна команда, ще има 3D сцени в реално време, изобразяващи битката. Избираш, примерно, „Бомбардирай“ и зяпаш в захлас как твоите катапулти зареждат, след което удрят вражеските редици. Всичко това в кинематографичен стил - във въздуха летят тела, бойци крещят от болка и пр. Дизайнерите се кълнат на килимче, че са изцедили максимално възможностите на 3D технологията, за да пресъздадат една поглъщаща атмосфера. Пример: обсада на замък. Камерата дава панорамен изглед на окупационните части, които изстрелват с катапултите разни лоши работи от минерален произход към стените на замъка. И ето че стените започват да се рушат. Камерата се приближава към стрелците от гарнизона. Някаква стрела пронизва един от тях - камерата се втурва да ни го покаже, „панорамира“ бездиханното тяло за миг и после пак се връща към екшъна.





Чудя се само дали ще са толкова обстоятелствени и сцените, когато току-що спасената девица реши да демонстрира своите огромни... ъъъ... благодарности към Робин.



Което ме подсеща за Мериън и останалите лентяи от Робиновата незаконна организация (бел. коректорката - да бе, сигурно не се е регистрирала като фирма и зат'ва е незаконна. Представяш ли си - „скромният персонал на „ХУД ООД“ ви приканя учтиво да си платите пътния данък“...). Те ще играят съществена роля не само в разгръщането на фабулата, но и в самия геймплей. Мериън ще бъде очите и ушите (бел. кор. - и циците също) на Робин в ешалоните на благородството. Тя ще информира Худ&Сие за маневри на противникови войски, договори и още куп неща. Най-обикновена клюкарка, но то какво ли да очакваш от една жена, наистина.

Отец Тък е очите и ушите (бел. кор. - и... /бел. ред. - цензурирам забележката/бел. кор.: ха ха! *„бръкна си в ухото, в носа и в гъза“* говори ли ви нещо, колега?) сред обикновените селяни. Той ще те съветва кога се надига нужда от помощ.

Малкият Джон пък ще води войските в битка от името на Робин, ще командва военните походи, ще укрепва бази, ще „строи единици“. Всеки персонаж ще носи специфични бонуси „на масите“. Малкият Джон, например, прибавя бонус към бойните умения на открито поле. Ако той бъде заловен, някой по-низш генерал, който не е толкова добър в управление и подреждане на войските, го заменя. Това би трябвало да е стимул за играчите да не допускат залавянето му.

Какво обаче ще стимулира мен поне веднъж да не се отплесна в многословие, не знам.

Нямам идея как се получава, но мястото все не стига.

Затова на финала ще си позволя да ти цитирам два-три пасажа от „рекламния афиш“ на играта и ще те оставя да слюнкоотделяш:

- Една завладяваща история, пълна с екшън, драма, романтика и страхотни приключения.
- Финансирай военните операции, олекотявайки кесиите на пътуващите търговци чрез динамични стрелкови нападения.
- Бий се с меч върху назъбените парапети на бойните кули, през катакомби и кули в търсене на съкровища или в спасяване на красива „новина“ (хе-хе).
- Покори 38 области на Англия, командвайки войската на бойното поле и поемайки мениджмънта на все по-разрастващите се армии на Робин...

Ето, на ти кърпичка.

Project Nomads

Автори: Balrog

Рейтинг	**8.1**
Графика	■■■■■■■■■□
Звук	■■■■■■■■□□
Геймплей	■■■■■■■■□□
Изкуствен Интелект	■■■■■■■■□□
Мултиплейър	□□□□□□□□□□

Производител: Radon Labs
Разпространител: CDV
Жанр: Хибрид
Сайт: www.project-nomads.de
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Голяма
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Ниска
Прилича на: Напълно нова концепция

Това е историята на един малък скален остров, носещ се плавно сред облаците в оранжевото небе. Малко островче, много красиво - с хълмчета равнинки и долинки, с проскубан тревен килим и няколко дървета, оцелели незнайно как.

Това е историята на Голиат - капитан, главен инженер, строител и магьосник. Един от тримата тръгнали на този поход за слава и богатство.

Това е историята... Хм, абе я по добре да ви я разкажа тая...

История

Имало трима добри приятели, номади, авантюристи - пирати дори. Те порели простора със своите двуплощници в търсене на приключения и богатство. Един ден собственикът на „Сивия Пазар“, най-големият търговски остров по тези простори им подшушнал за голямо хранилище на артефакти от времето на Строителите, толкова ценни, че да осигурят охолен живот на намерилият ги и на следващите 12 поколения след тях. Понесли се Голиат, Джон и Сузи със своите самолети из безбрежното море от висящи в пространството скални късове към бленуваното богатство. Не щеш ли нападнали ги вражески летателни апарати (The Sentinels) и заловили 2-мата. Третият се разбил върху малък остров. След това играта почва. В зависимост от това кой от трите персонажа сте избрали ще бъдете наградени с изглед към „гърбъза“ му - както казва един мой познат. Единствена разлика е в това, че всеки от тях строи различни на външен вид сгради. Точно така - строи. Това е първото, на което персонажът ви се научава, след като „кацне“ по корем на острова и събуди един от древните Строители.

Строителят започва да ви учи как да строите сгради от артефактите, които намирате и от прост номад скоро се превръщате в инженер-магьосник - капитан и едноличен собственик на най-могъщото въздухоплавателно бойно съоръжение в това небе.

Да разгледаме по-отблизо...

Сградите и Артефактите

Първите две сгради са Фар и Навигационна кула. В Навигационната Кула е съсредоточена цялата двигателна мощ на вашия остров. Тя ви позволява да пътувате между навигационните точки, които очертават вашия маршрут през нивото. В кулата указвате на острова къде да спре и кога да тръгне. Нова навигационна точка получавате веднага след като изпълните заданието в настоящата. И така, до края.

Фарът няма никаква по-специална функция, не прави нищо - просто си седи. Но той е сърцето на острова. Гръмнат ли го лошите - край, чао, адиос, бай-бай... Казано иначе Load Game.

Откривайки все повече артефакти, забутани на най-невероятни места лека-полека застрояване острова.

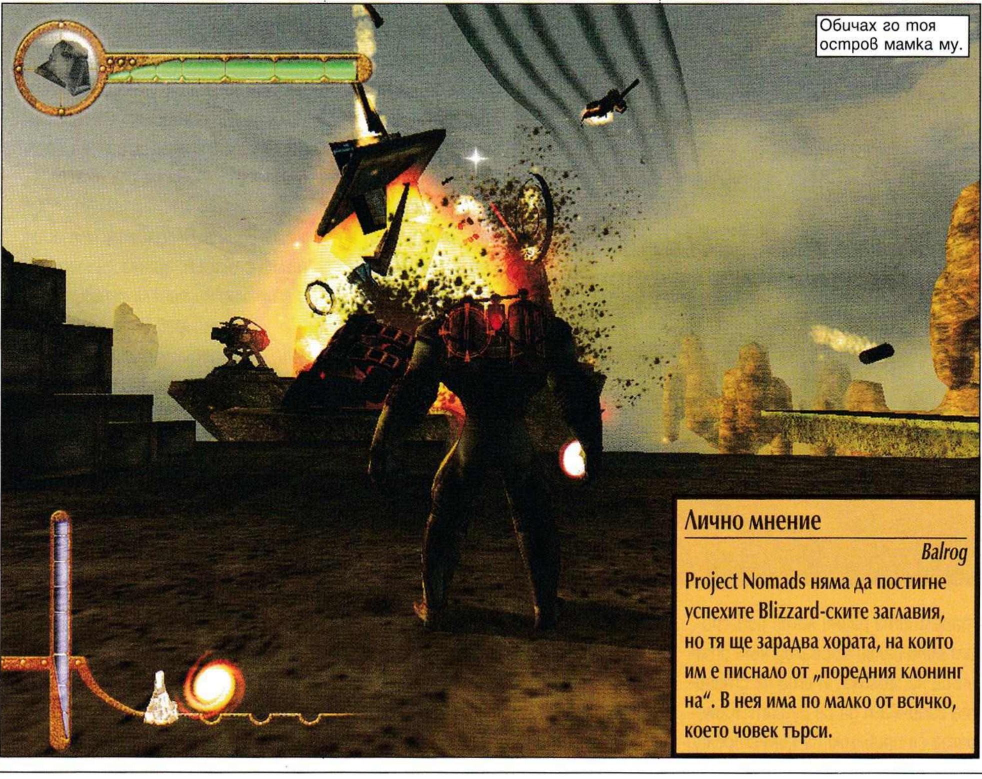
Артефактите могат да се разделят най-общо в 4-ри категории:

Стационарни защитни/нападателни съоръжения - тук влизат всичките стрелкови кули.

Мобилни защитни/нападателни съоръжения - Хангар за самолети.

Енергийни - Електроцентрала (развива се до 3-то ниво), Енергийни складове (развива се до 3-то ниво)

Други - Колектор на минерали, Навигационна кула, Преса за арте-

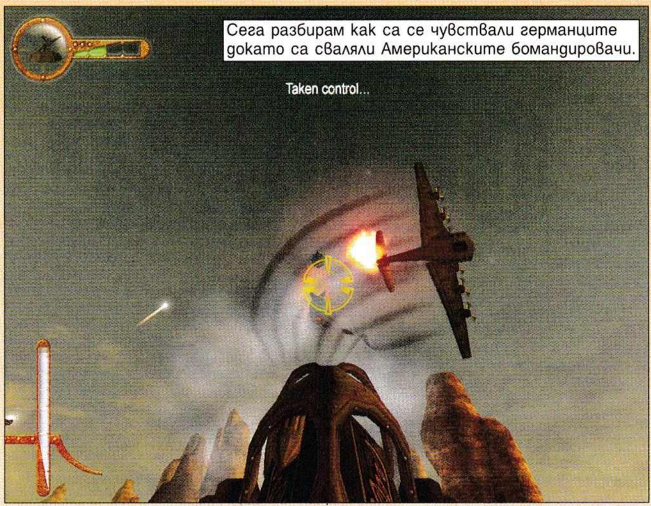


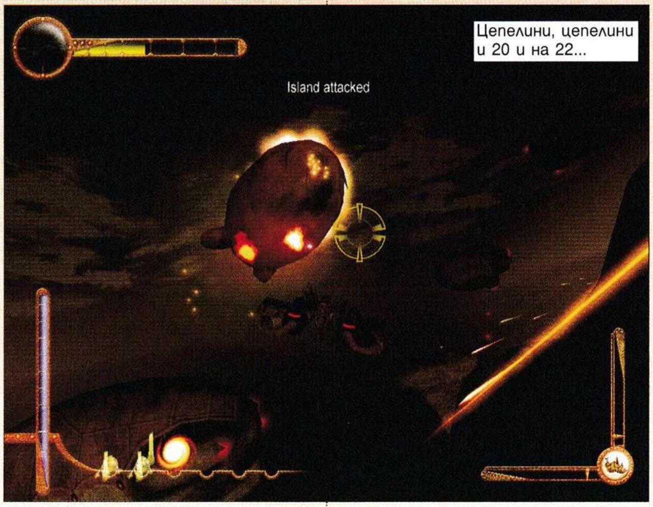
Обичах го тоя остров мамка му.

Лично мнение

Balrog

Project Nomads няма да постигне успехите Blizzard-ските заглавия, но тя ще зарадва хората, на които им е писнало от „поредния клонинг на“. В нея има по малко от всичко, което човек търси.


Сега разбирам как са се чувствали германците докато са сваляли Американските бомандировачи.


Цепелини, цепелини и 20 и на 22...

факти, Сейф за артефакти, експлозив, атакуващото заклинание fireball.

Сградите макар и малко на брой са повече от достатъчно, поради простата причина, че на острова има ограничен брой места за строеж, по-точно 8 за основните сгради (кули, електроцентрали, преса, сейф) 2 за Хангари и това е. В сейфа могат да се събират до 5 артефакта (в началото коланът на героя събира до 3, след ъпгрейд - 5). В пресата за артефакти можете да поставите, да речем, два артефакта 1-во ниво, а тя генерира един 2-ро, като сложите два 2-ро получавате 3-то, а като сложите 2 3-то, не получавате нищо (хе-хе). Вашият номад е един истински летящ клошар, който търси, мъкне и с трепет чака да види какво ще излезе от пресата. Най голяма далавера има да се комбинират кулите, защото 2-ро и 3-то ниво кулите стрелят автоматично, когато се приближи враг. Това спестява четенето на наръчника „Как се превърнем в сторъкия Шива", защото при масирана атака от Сентинелите се налага да притичвате от кула на кула, да стреляте, да поправяте - изобщо пада голямо търчане.

Когато комбинирате предмети обърнете внимание какъв цвят са - син или червен. Червеният цвят означава, че веднъж построена сграда не може да бъде разрушена по никакъв повод. Ако се разруши тя просто изчезва. Докато ако артефактът е син, след като се разруши сградата построена с него на нейно място остава артефакт. Старайте се да комбинирате едноцветни предмети.

С течение на времето успяваме да екипираме своя въздухоплавателен съд с най-доброто, което може да се намери. Но не си мислете, че веднъж построили 3 от най-якие кули ще можете само да си кютате на островчето с пликче пуканки в ръка и да зяпате как защитните установки старателно изчистват небето. Враговете може да не са особено умни, но и ИИ-то на кулите не е от най-мъдрите. Подгответе се психически, че в тази игра ще трябва да стреляте, ама много, не защото обичате насилието, а защото иначе сте труп.

Управление и Геймплей

Номадът може да поеме контрол над всяка сграда (без Фара) и да изпълнява функциите й лично. Посредством клавиша „Tab" можете да сменяте бързо между бойните приспособления на острова, в това число и самолета. Силно препоръчвам да играете предимно дистанционно със самолета защото той прави най-голямо поражение и е най-гъвкавото средство за бой. С него можете да прочистите пътя или най-малкото да разберете с какво ще има да се борите. Ако го свалят просто трябва да изчакате 10 сек и от хангара се произвежда нов. Всичко, което застроявате на острова струва енергия. Когато се произвежда самолетче, когато поправяте сградите, когато се лекува персонажа. Електроцентралите и складовете за енергия са най-важни за вашия остров. Един съвет. Енергиен склад 3-то ниво и един 2-ро не увеличават с толкова максимума енергия колкото три 2-ро ниво. Така че не бързайте да комбинирате.

Графиката на играта е красива и въздействаща. Използвайки собствен енджин (Nebula) Radon Labs са успели да създадат един прекрасен свят, който ви въвлича в атмосферата и необикновеността си и ви помага да се вживеете в играта. Факт е обаче, че отдалеч обектите и експлозиите може да изглеждат безумно красиви, но погледнати отблизо текстурите се оказват не дотам детайлни. Това обаче не пречи на удоволствието от играта защото тя не е игра на детайлите, а игра на жанровете. В нея това, което носи основния емоционален заряд е динамичната смяна на жанра. От стратегия (правилното подреждане на сградите из острова) през j'n'r и адвенчър (когато търчите самостоятелно с героя събирате артефакти и морите злите с бомби и огнени топки) и - не на последно място - аркадният елемент. Всяка битка, която изкарвате в кулата на картечното гнездо или в пилотската кабина на самолета. Всичко това наред с хубавата, не натрапваща се музика, съчетана с подходящите звукови ефекти допринася за атмосферата на играта и за удоволствието от нея много повече отколкото перфектната графика и раздвижения геймплей правят това в UT2003. Казано с думи прости Project Nomads е прекрасна игра, която можете да играете ей така за фън или обсебени от спорна злоба да газите другарчетата на нея. Един от малкото, но основни недостатъци е, че ако решите да използвате друг някакъв път, а не предвидения от дизайнерите може да се случи да запецнете в тексурката. Не ни е за пръв път да видим нещо такова в игра. Но за това си има лек просто се придвижвате ползвайки джетпак-а и така на малки скокчета, като скакалец се придвижвате из островите.

В заключение мога само да кажа, че играта е добра, балансирана и забавна, в нея можете да намерите много от нещата, които търсите. Поиграйте и вижте сами ще можете ли да се преборите с цялото това разнообразие.

МОЖЕШ ЛИ ДА ОТКАЧИШ?

КОМПЮТЪРНЕТ

ОПИТАЙ,
в-к КОМПЮТЪРНЕТ ПОМАГА

Prisoner of war

Автори: Groover

Зачервените очи на пилота на самолета бавно се присвиха. След което разтри слепоочията си, облиза устни и каза с дрезгав глас: *„Абе да знаеш ДжейДи, че аз тебе много те уважавам!“* ДжейДи, който в момента се опитваше да си обуе якето вместо панталон, го погледна учудено и изломоти *„И аз те'е, и аз. Абе Стоун мноо дълга таз плажна ивица! Няма ли да стигнем до вода, че ми се ще да се топна“.* Стоун го погледна разбиращо и кимна в знак на съгласие. Дори и не видя как самолетът, оставен на самотек започна да губи височина. Когато нещата стигнаха до момента, в който с нос насочен към земята машината бясно се приближаваха към нея, Стоун се разкрещя: *„ДжейДи, ударени сме! Ше трябва да се спасяваме.“* Пилотът стана с усилие и докато си проправяше пътя през празните бутилки водка „Флирт“ и „Търговище“ се опитваше да се сети дали този път са се сетили да оставят парашутите или отново са ги продали за „Бургаска Мускатова“...

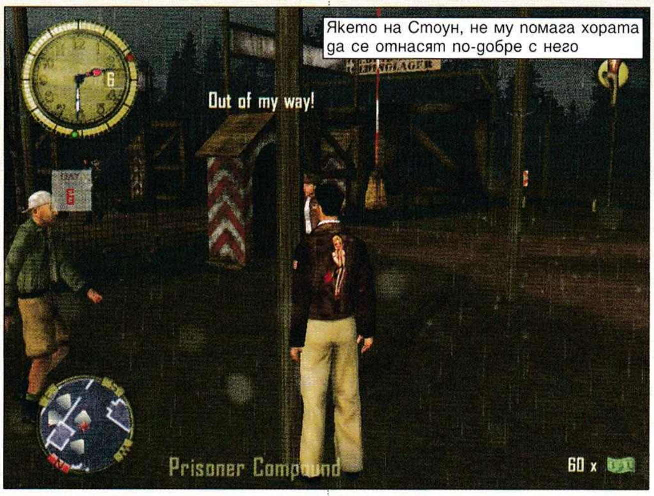
Скъпи читатели, това е оригиналното начало на играта, разработено от Монтанската Фирма „Винфилм Импорт-Експорт Ънлимитъд“ по франчайз на „Рийл Бърбън Мууви Енърпрайсиз“. За съжаление то бе жестоко орязано докато се стигне до финален вариант, който ще видите ако си закупите играта.

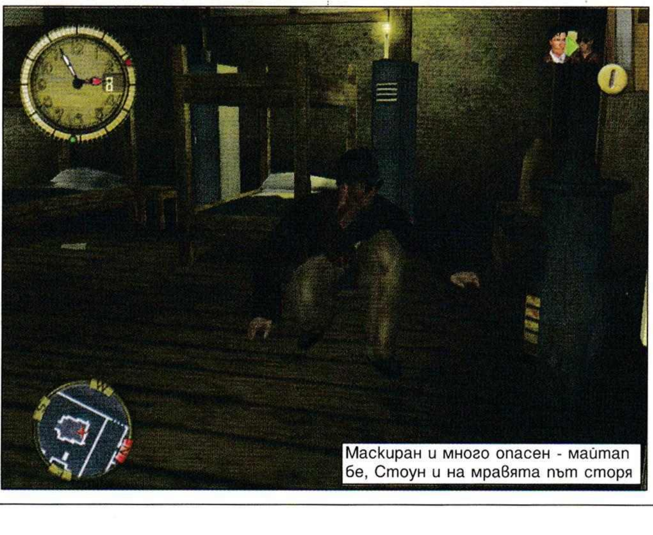
Резултатът и в двата случая е един - вие сте в немски затворнически лагер. Какво правим оттук нататък? Целта е една – да избягаме от лагера, препоръчително живи. Като за начало оставяме багажа в казармата и завързваме контакт с другите двама (цифром 2) затворника. Оттук нататък кълбото се разплита. Получавате първата си задача – да проникнете в отделението за болни и оттам да отмъкнете малко валута (под формата на бутилки с алкохол, цигари и прочие изграждащи характера на човека стоки). Редът в немския затвор в POW прилича на детско-юношески лагер отпреди 15 години. Хранене три пъти дневно, сутрешна и вечерна проверка – през останалото време можете спокойно да ходите навсякъде – стига да не ви видят и хванат. Действието прилича малко на Commandos погледнато от първо лице. На миникартата си в десния ляв ъгъл виждате враговете и тяхното полезрение, а в горния ляв ъгъл часовника, който ви показва часа и кога навлизате в следващия етап на деня (не забравяйте, че трябва да сте на плаца за сутрешната и вечерната проверка). Идеята е оригинална - трябва да планирате действията си така, че хем да стигнете до желаната цел и да се върнете навреме, хем да не паднете в ръчичките на нацистите. Да, ще трябва да се криете, но това не е Thief. Няма тъмни и светли места по нивата, нямате оръжие – може да се каже, че сте беззащитни като голи охлюви. В идеалния случай това ще води до напрежение, усилена умствена дейност как да измамим системата... като цяло ще ви накара да вложите малко от себе си в играта. Само дето в Prisoner of War това не е съвсем така. Причините за това са няколко.

Рейтинг 7.0

Графика	▮▮▮▮▮▮▮▯▯▯
Звук	▮▮▮▮▮▮▮▮▯▯
Геймплей	▮▮▮▮▮▮▮▯▯▯
Изкуствен Интелект	▮▮▮▯▯▯▯▯▯▯
Мултиплейър	▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯

Производител: Codemasters
Разпространител: Codemasters
Жанр: Екшън от трето лице
Сайт: www.codemasters.com/pow
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: ---


Якето на Стоун, не му помага хората да се отнасят по-добре с него


Маскиран и много опасен - майтап бе, Стоун и на мравята път сторя

Първата е тоталната липса на насилие в Prisoner of War. Макар и да изглеждате като екшън звезда от среден калибър, вие нямате възможност да се биете за свободата си. Дори и след сдобиването с лост той ще ви служи за чупене на катинар, а не за кръвопролития. Нацистите ви отвръщат с подобна толерантност и никога няма да ви убият. Ако ви хванат в зона, където нямате право да бъдете ще бъдете наказан с един ден карцер. Ако не спрете докато са ви хванали на мушка ще ви застрелят, но се оказва че само ви раняват и след три дена отново сте на крака. Тъпичко.

Изкуственият Интелект на същите тези нацисти е на забележително ниско ниво. Все едно си имате работа с мухи, които са били приучени да следват 10-12 маршрути и да реагират по точно определен начин на ограничен брой събития. Съгласете се, не може докато пълзя пред някой пазач той да ме види, да ми изкрещи да спра, аз да продължа докато се скрия зад някаква купчина дърва, а кютукът да пообиколи малко и да си каже *„Сигурно полудявам“*. Просто не е логично. Примери като горния правят играта доста елементарна и човек губи голяма част от удоволствието да си напрегне способностите, за да успее да измисли нещо нестандартно. Както вече се разбра за екшън трудно може да се говори в Prisoner of War, да видим какво е положението с адвенчъра.

Тук нещата са наред единствено в отделението за история. Фабулата на играта е интересна и те въвлича в преживелиците на Стоун. Продължаваш напред само, за да разбереш какво ще стане по нататък. Що се отнася за елемента по време на игра той е повече от банален. Във всяка глава ще се срещате по няколко човека, които в крайна сметка ще ви помогнат да продължите нататък. Структурата на мисията обикновено се изразява в това да намерите нещото X за лицето Y, което ще ви даде предмета Z и т.н. По време на разговорите си с другите персонажи ще трябва да щракнете на всички реплики на Стоун, за да сте сигурни, че не сте пропуснали някоя важна информация.

На всичкото отгоре Prisoner of War има излъчването на конзолна игра, която не е била портната като хората.

Още докато конфигурирате контролите си, ще разберете това. В POW имате 2 (словом два) бутона на мишката с чиято помощ можете да извършвате различни действия. Поради тази вопиюща бедност на интерфейса той не се отличава с нищо друго, освен с неудобството си (иконката, отговаряща за левия бутон на мишката е под тази за десния, което неминуемо ще ви обърква по време на игра). Поради миролюбивата натура на POW няма да има нужда да сменяте оръжие, да се биете и други приятни задължения, за което можем само да съжаляваме. В POW ще се възползваме от една доста добра камера, а именно това е голямия проблем на повечето заглавия в трето лице. И тук нещата не са перфектни (например докато слизате по стълби клекнал в един момент целият екран ще бъде изпълнен с поклащащия се задник на Стоун. Всъщност като се замисли човек, играта може да е предназначена за Турция, така че...), но като цяло в повечето случаи ще можете да гледате точно това, което искате, за да продължите маневрите си.

Графиката е на прилично ниво – от Codemasters са повишили разделителната способност до 1024 на 768 точки, в сравнение с 640 на 480 от конзолите. Движенията на Стоун са анимирани много плавно, а и POW е единствената игра, където успях буквално да се скрия в един гъсталак. От друга страна, ако сравним графиката на Prisoner of War с Project Nomads или Unreal Tournament 2003 например, разликата в класите ще бъде очевидна. Звуците от друга страна са добри – музиката е ненатрапчива, а актьорите дали гласа си на персонажите в играта са си свършили работата доста професионално.

Ето че стигнахме до края на една от най-трудно написаните ми статии. Както си говорихме с Freeman – за една посредствена игра се пише най-трудно. А истината е че POW е именно такова заглавие – средняшко. 10-12 часа геймплей, добра идея опропастена от безумния Изкуствен Интелект и малкото свобода на действие. Което някак си не се връзва с логото на Codemasters – Genius at play!

МИСЛИ РЕАЛНО !
PhotoClip®
серия 7200
ВГРАДЕНА ПАМЕТ
ЛВ.
16 MB 399^{00}
32 MB 439^{00}
64 MB 489^{00}
ДИГИТАЛЕН СВЯТ
Тинтява 15, тел. 689-551, www.worldisdigital.com
търсете и в Germanos, Technopolis и JEFF

Bandits Phoenix Rising

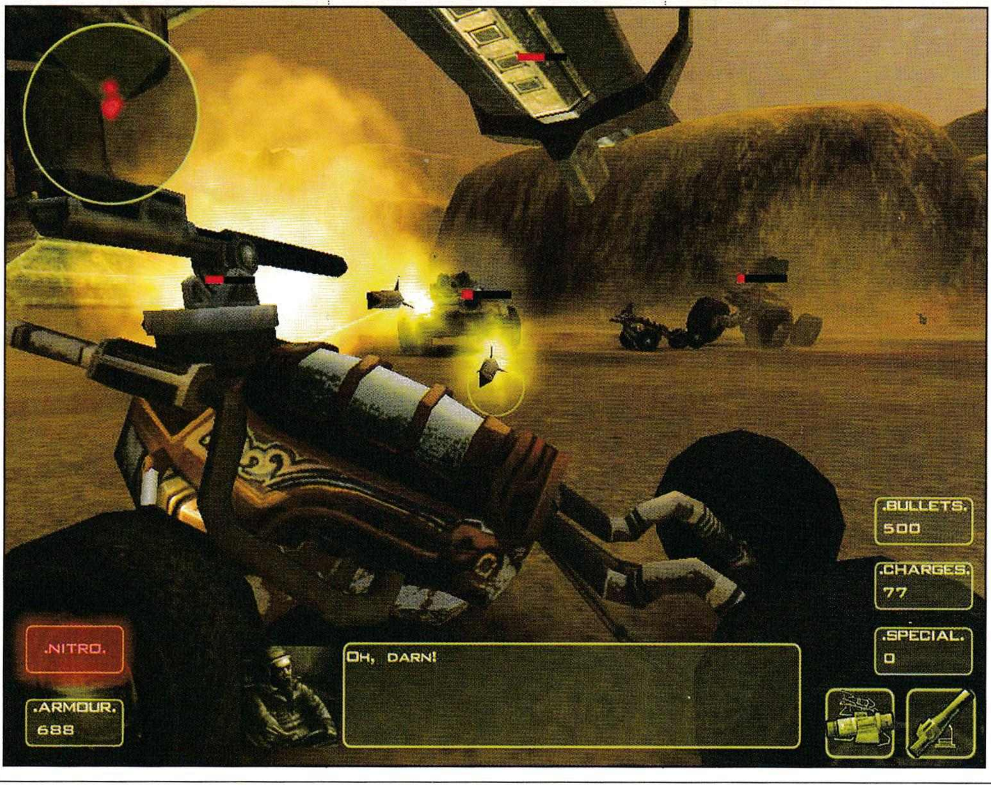
Автор: Freeman

Рейтинг	8.2
Графика	□□□□□□□□■■
Звук	□□□□□□□□□■
Геймплей	□□□□□□□□■■
Изкуствен Интелект	□□□□□□□□■■
Мултиплейър	■■■■■■■■■■

Производител: GRIN
Разпространител: Pan Vision
Жанр: Рейсър/Екшън от трето лице
Сайт: www.bandits-game.com
PC: PIII 600, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Голяма
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Средна
Прилича на: Red Line

Може би и ти си гледал такива филми. В тях потни, брадясали мъжаги, облечени в кожа и шипове, обвити в бирен дъх и дим на Lucky Strike храчат и крещят нечленоразделно, яхнали всевъзможни бронирани возила с рециклиран външен вид. Обикновено историйката се развива в постапокалиптичните видения за бъдещето на някой втора-трета ръка сценарист, а екшънът се разиграва в степна или пустинна местност - без значение, важното е да има прахоляк. Типовете са все от категорията на тия, дето майките им като са видели к'во са родили и са се опитали да се отърват от него веднага - сред тях винаги има поне една-два грамадни бирени търбуха с тлъсти бицепси и татуировки, един тънък като глист подляр с ехидна мутра и босът - за къде без него, който варира от красив, интелигентен мръсник, до разплута мексиканска свиня с прогнили зъби, мазна коса и мизерен вид. Да не забравя и оръжията - тях задължително ги има в изобилие, една голяма част закрепена някак по корпусите на возилата. Стадо оскотели, отчаяни пичове, за които животът е битки, побоища, пиячка и отвличания на девици с големи... бюстиени (при наличието на последните да се чуди човек как са се запазили толкова дълго деви). Иначе казано - бандити. Точно като името на играта, чийто преглед четеш в момента...

И точно като атмосферата в нея. Bandits: Phoenix Rising може да се оприличи като МПС-шутър в 3-о лице. Действието е ситуирано, както вече стана дума, в постапокалиптичното ни бъдеще. Земята е превърната в пустош, оцелели са малки силно въоръжени общности - банди, кланове - наречи ги както щеш; а също и някои по-големи фракции, под водачеството на военни лидери. Вторите се опитват да осъществят някакви по-глобални цели, към които първите не се чувстват съпричастни, поради което живуркат един необременен от скрупули живот - грабят до каквото се докопат, цанят се за наемници срещу заплащане, гледат си кефа. Семплото черно-бяло филмче нахвърля набързо беглите щрихи на събитията довели до сегашното незавидно положение на майката земя, поставя някаква крехка основа и после играта започва. Тя обхваща 20-на мисии, които се „случват" на огромни, нагънати като мозъчна кора карти. Тук-там по някоя хилава туфа жилава трева „разнообразява" иначе голия, неравен терен. Е, намират се и някои поравнички местенца, когато за целите на играта дизайнерите са прибягнали до мостри от блондинки - все пак трябва да има и подходящи за екшън, по-плоски терени, нали така. Иначе казано - типична хълмиста, сурова пустош с цвета на прегоряла, мъртва пръст. История няма да ти разказвам, на практика такава не съществува, от менютата играта те изплюва направо в екшъна. Няма туториали, нищо! После идват първите брифинги, в по-голямата си част - разговори между двамата главни герои, които... Хм, не знам как да го обяс-

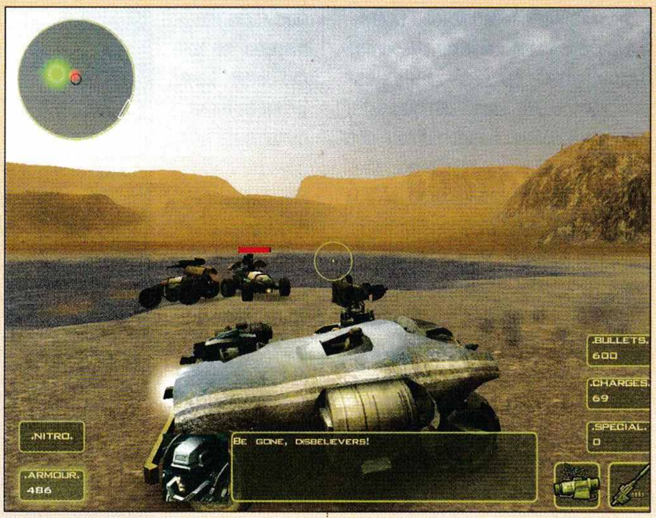


OH, DARN!

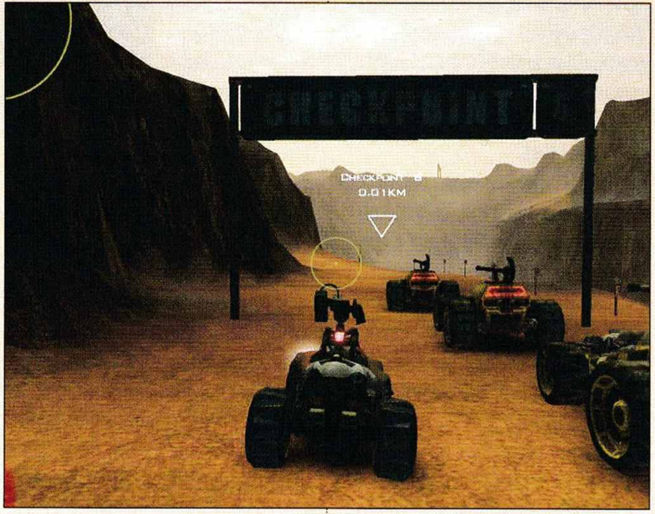
ня - тези пичове така и не ги видях в цял ръст, не са представени по какъвто и да е друг начин, освен с портретите и говора си. Обаче от тях струи индивидуалност, създават чувство за присъствие много повече от поне дузината други главни герои в екшъни от първо и трето лице, за които се сещам без напъване. Фенек е „доброто" момче - има едва ли не глас на литературовед. Около него витае някаква спретната, изрядна, жизнерадостна аура - напълно погрешно впечатление впрочем; Рудолф... виж Рудолф е друга бира. Мутант. Чуеш ли предразгавялото му гласище, в чийто странен акцент сякаш гъргорят несметен брой каси долнопробно уиски, самодоволния му смях, и ще усетиш степта, малките песъчинки, които скърцат между зъбите, изгарящите лъчи, които напукват устните, горещия вятър, пресушаващ гърлото. Старо куче, би те купил и продал без окото му да трепне. Двамцата са уникален тандем. Те се явяват и главатари на групата/клана/гангата Wolfpack, весели типове с прости цели - да награбят колкото могат повече и да се радват на живота. Лафовете, които си разменят са наситени със свеж хумор и перфектно допълват атмосферата на Bandits: Phoenix Rising. Фенек беше моята лява ръка и дясна длан (демек - шофьорът), а Рудолф десните ми показалец и среден пръст (той е по стрелбата и се справя с нея точно толкова, колкото и аз самият - т.е. доста добре ;-).

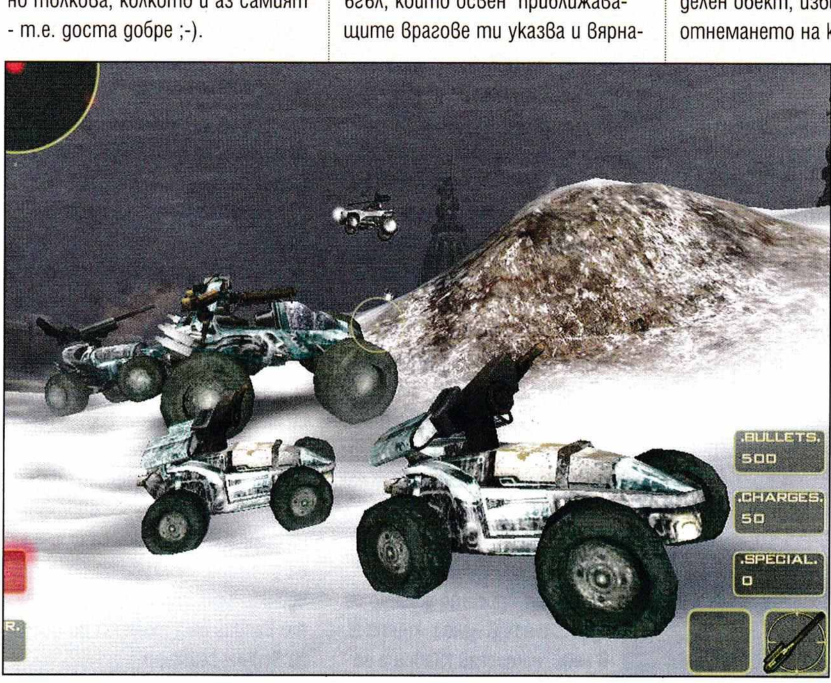
Какво представлява играта

Шведите от Grin, признавам си - никога не съм ги чувал тия, са се опитали да направят един най-обикновен TPS (Third Person Shooter) на колела. То, както го казах, ще рече човек, че са едва ли не са измислили нов жанр. Не е така, разбира се. Преди време бях писал за една подобна игра, Red Line - същата като концепция. Оплюх я зловещо. Толкоз беше зле, че все едно не я е имало. Но да не се отплесвам. Представи си стандартен TPS, с много опростен геймплей, разиграващ се на големи открити пространства, само дето вместо да командваш хуманоид управляваш някое от трите възможни бронирани возила, всяко със собствени характеристики - големина, маневреност, броня, въоръжение. Най-малкото прилича на типично бъги, адски е маневрено, но може да носи само 2 леки оръжия. „Тежкият персонаж", здраво брониран - навява асоциации за БТР, не толкова бавен, колкото слабо маневрен, но пък за сметка на това е като мото-стрелкови полк. Средният си е по средата, на него си му е най-добре, както винаги е със средните по средата. Играта е само „вървиш и газиш", никакви по-особени задачи, като намери еди кое си, отнеси го еди къде си, за да се случи еди какво си. Всичко протича в една приятна, незатормозяваща мислите линейност, имаш само един път, не можеш да се загубиш, най-малкото заради радара горе в левия ъгъл, който освен приближаващите врагове ти указва и вярната посока, както и заради редовните подсказки.

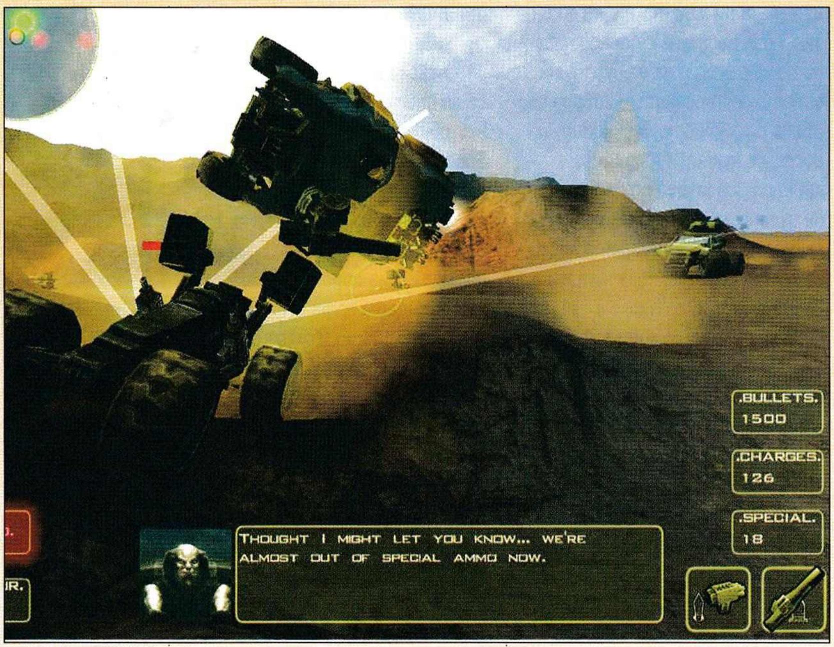


BE GONE, DISBELIEVERS!





Трудно е да се каже за мисиите, че са разнообразни като замисъл, при положение, че всичко се свежда до изтребване на врага. Задачите включват обикновена кражба, унищожаване на определен обект, избиване на конвои и отнемането на камиона/те с товара, ескортиране на подобни камиони през вражеска територия, ограбване на влак, както и състезание с членовете на противникови гангстерски групи (след като приключиш първи в състезанието ще установиш, че задачата ти пак се свежда до избиване на всичко). Накратко - много стрелба. Екшън. Преди всяка мисия ще имаш възможност да си избереш возило и въоръжението. В началото изборът ти ще се свежда само до едното бъги, картечница и shotgun, но когато понапреднеш ще имаш по-голям избор. В това число картечници, базуки (едната от които стреля със осколъчни ракети), въпросният „shotgun" - стреля като стандартна двуцевка, два-три вида гранатомети, три вида мини (примерно Lurker-мините при задействането си се издигат над земята и гърмят осколъчно във въздуха, нанасяйки по-голямо поражение) и още няколко други играчки, никоя от които не блести с особена оригиналност. Да не си помислиш, че го казвам като упрек - целта на играта не е да е оригинална, а забавна. В това отношение тя е почти перфектна. Докато чакаш зареждането на нивото ще се насладиш на мъдрите съвети на програмистите, които ти пускат разни хинтчета за играта, като (ще цитирам по памет) „Ако твоята майка/сестра/жена роптаят, че отделяш прекалено много време на Bandits смени майката/сестрата/жената.", също така и полезни съвети „Не карай ако си пил" и прочие. Изобщо Бандитите е доста майтапчийска, правена с желание игра (не подминавай, МОЛЯ ТЕ, Credits). Има и действително полезни напътствия, едно от тях, например, ме научи как да управлявам така, че да обикалям около врага и да го стрелям, повярвай - хич не е лесно, но за това след малко. Вероятно и сам се досещаш, че из нивата се търкаля тук-там по някоя благинка (амуниции, броня), но са на рядко, общо взето караш на това, с което започнеш и което прибереш от превърнатите в скраб противници.



THOUGHT I MIGHT LET YOU KNOW... WE'RE ALMOST OUT OF SPECIAL AMMO NOW.

Геймплей

Ще разгледам този параграф в светлината на съставящите го елементи. Да започнем с графиката - доста добра. Помага за съпреживяването и потапянето в атмосферата. GRIN 3D engine-ът, поддържа повечето последни графични чудеса, експлозиите - като за 3D - са визуализирани прекрасно, моделите на колите са разкошно детайлизирани. Забележка търпи теренът - просто текстурите са твърде монотонни, но с оглед на реалността, в която протича действието да очакваме цветни градини би било прекалено. Моделът на поражение е доста прост - колите не се деформират след удар, просто от тях почват да хвърчат чаркове, докато дойде голямото БУМ и не остане нищо. Физическият модел много ме изкефи. Движението на возилата е точно такова, каквото се очаква да бъде, предвид формата на терена, по който се движат. Не мога да не отбележа, че играта има малко аркаден привкус, симулацията изобщо не е толкова перфектна, но на мен лично точно така и ми допада. На твърде стръмните участъци возилата забавят скоростта си, започват да се приплъзват надолу, колелата буксуват. Някои стръмнини не могат да се преодолеят, други се изкачват само с включване на турбото (Nitro). Ако си по-голям с чиста съвест можеш да нахлуеш малко по-грубо в „личното пространство" на вражеско МПС, да го блъснеш и да го превъртиш по таван, а докато то се опитва да „стане" да го целнеш няколко пъти в прашките, пък може и да не (му) стане повече. Звуците само ще ги спомена мимоходом - великолепни са. Към гласовете, ръмженето на автомобилите, озвучаването на експлозиите и всичко, което трябва да издава звук нямам забележки. Музиката е бърза, динамична, с вмъкнати разни проскърцвания.

Камерата е закрепена малко над возилото, дава брилянтна видимост. Не можеш да изпуснеш колата от поглед по никакъв начин.

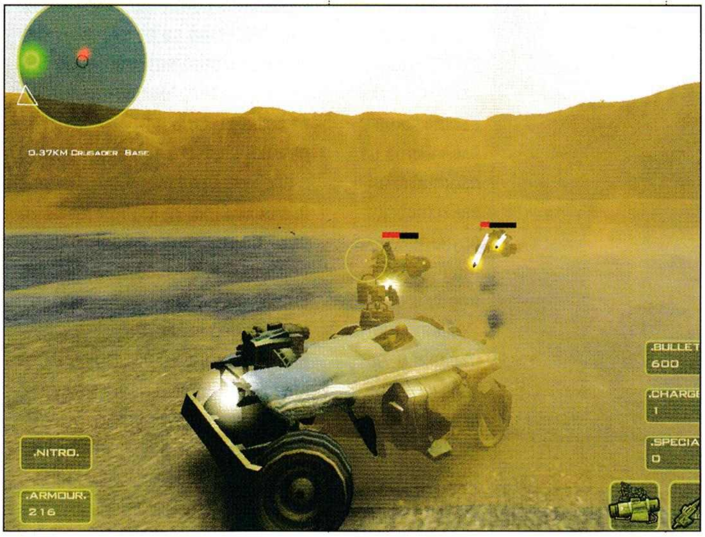
Изкуственият Интелект е на повече от задоволително ниво, ще се сблъскаш с едни трудни противници - никакви самоубийствени тактики, прекрасна работа в екип, използване на всяко свое преимущество и всяка твоя слабост. Има моменти, в които можеш да застанеш зад някой ъгъл и да стреляш по подаващите се 5-6 пиксела от врага докато го убиеш, но са изключително редки. НЕ ЗАБЕЛЯЗАХ бъгове, за които да си струва да пиша.

И да си дойдем на думата най-накрая - управление. Интерфейсът е доста опростен, за такъв вид игра е направо съвършен - лесен, интуитивен, няколко клавиша, мишка и това е. Управлението на возилото обаче - голяма мъка. Поне за мен. Номерът е, че колата завива натам, накъдето завъртиш мишката - не можеш да управляваш с клавиши и отделно да се прицелваш с мишката. Да не говорим, че освен картечницата всички останали оръжия са неподвижно закрепени за корпуса, т.е. - муцуната на колата трябва да сочи в посоката, в която искаш да стреляш, иначе не става. Това адски затруднява прицела, но след повечко игра му се хваща цаката, дори става забавно. Предвид това, че при завиването с мишката има леко закъснение, а все пак имаш и клавиши за завой, можеш малко да блокираш и смекчиш действието на мишката - просто докато се целиш с нея в някой, който е в ляво, натискай клавиша за завой на дясно. Свиква се, в началото ми беше доста трудно, но после осъзнах (когато без да искам, натискайки табулацията преминах на така бленувания режим на управление - със стрелките - управляваш, с мишката се целиш), че може би точно това е правилния начин за управление на тази игра. Във всеки случай останах с впечатлението, че нищо не е случайно в Бандити-те.

Мултиплеър

Два режима - Deathmatch или Team Deathmatch. Общо 9 карти, прекрасни, разнообразни, просторни, за подобен род игра - най-добрите правени досега (особено нивото с леденото езеро, там беше любимото ни лобно място, защото забуксуваш ли няма излизане... жив) нива, на които да се „чекнеш" с приятелчета. Няма място и ще го кажа с два думи - голям фън е. Наистина. Играхме го само 4-ма души, колкото да видим за какво става дума и покрай Бандитите забравихме Ънрьла.

В заключение. Bandits: Phoenix Rising е идеалната непретенциозна игра. Всеки, който има минимума нерви да я изтърпи в началото и да я усвои, и поне малко си пада по екшъните и колите - ще я хареса. Гейм -индустрията, приятелю, е като държавата - колкото повече представители на силната средна класа има в една държава, толкова по-добре за всички. Колкото повече игри като Bandits има толкова по-добре за всички геймъри.



отборен турнир по
UT2k3

записвания до
29.10.2002

в клуб
“Матрицата” 5
Зона Б-5 бл. 8а

Първо място
1000 лева

Второ място
500 лева

Трето място
100 лева

МАТРИЦАТА
WWW.MA3X.NET

за повече информация: http://leagues.ma3x.net/tournaments/ut2k3tourney.php

Empire Earth
The Art Of Conquest

Автор: Ripper

Рейтинг	6.6
Графика	■■■■■■■■□□
Звук	■■■■■■■■□□
Геймплей	■■■■■■□□□□
Изкуствен Интелект	■■■■□□□□□□
Мултиплейър	■■■■■■■□□□

Производител: Mad Dog
Разпространител: Sierra
Жанр: Стратегия
Сайт: www.sierra.com
PC: PII 400, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Малка
Време за усвояване: 30 мин
Масовост: Средна
Рейтинг на оригинала: 9.1

Не искаш ли преди да плъзнеш поглед надолу и да хвърлиш едно око на оценката на играта? Вече си я видял? И продължаваш да четеш? Браво! Значи си закоравял фен на Empire Earth, или пък си мой фен. Моите уважения за което - значи си точно като мен, щото аз съм фен и на двете. Както и да е, ще продължа със задължителното уточнение, че в тази статия се говори за TAOC и ще оценявам единствено и само експанжъна като такъв, а не оригиналната Empire Earth, която - според моето не чак дотам скромно мнение - е сред колосите в реално-времевите стратегии. А сега, след като вече се изяснихме, да я подкараме по същество.

НОВОСТИТЕ

Една нова епоха – Space Age – доста мижава на фона на предхождащите я 14. Особеното в нея е, че вместо с морета, въздух и суша, ще разполагаш с открит космос. „Планетите" представляват острови сред нищото. Казано с други думи - забрави за морските единици, сградите и ъпгрейдите. Прости се отрано и със самолетите и хеликоптерите, те не могат да „джиткат" из космоса. В замяна получаваш 1 (словом - едно) крайно безполезно ново чудо – Space Station - и 5 (мда - пет) нови единици:

Space Capitol Ship – тежката артилерия. Гази всичко наред и има специално оръжие, изискващо енергия, което нанася сериозни поражения.

Space Carrier – подобно на Aircraft Carrier-а. Носи в себе си дузина...

Space Fighter-ите в по-големи количества бързо смилат всичко по пътя си. За съжаление също толкова бързо „гаснат" под масирания огън на вражеските зенитки. Иначе те могат и сами да се движат из космическата шир.

Тествана система
T-bird 1Ghz
256 DDR, GeForce2 GTS
никакви проблеми
с производителността.

Space Corvette – по-малката сестра на Space Capitol Ship. Съдържа огромен потенциал нецелесъобразност. 2.5 пъти по-евтина и 5 пъти по-слаба, но за сметка на това заема същия лимит – 2.

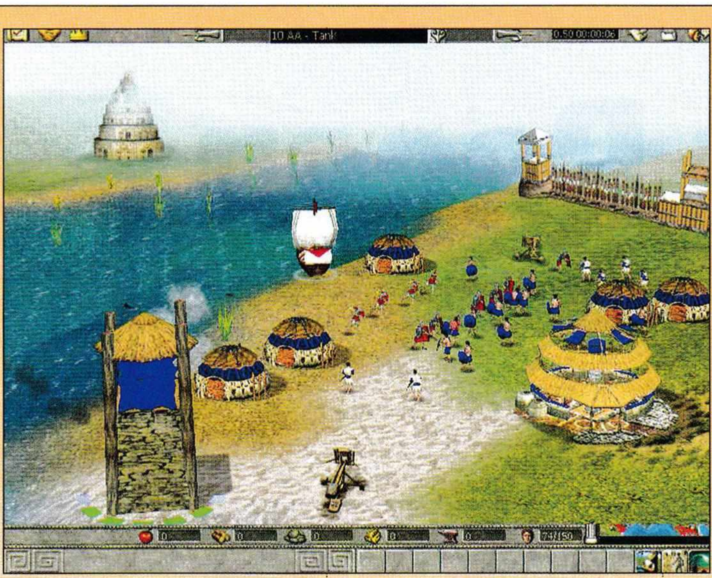
Space Transport – средството за транспорт на наземни единици.

Всичко на всичко 5 юнита, които заменят около 15.

Три нови кампании. Те са другата широко рекламирана добавка. Обхващат древен Рим, пасифика през Втората световна война и космоса в бъдещето. По същество не са нищо повече от силно скриптирани скирмиш-карти, съшити с белите конци на крайно тривиални и измъчени сюжети.

Бонуси за всяка от цивилизациите. Варират от почти безполезни (increased line-of-sight – Spain) до силно дебалансиращи (Missile Base, произвеждаща ядрени ракети - Novaya Russia). Не са достъпни в кампаниите.

Две нови нации – Япония и Корея. ОК, няма лошо - колкото повече, толкова повече, само дето ме гризе една мисъл... хм, защо точно те? Може би защото



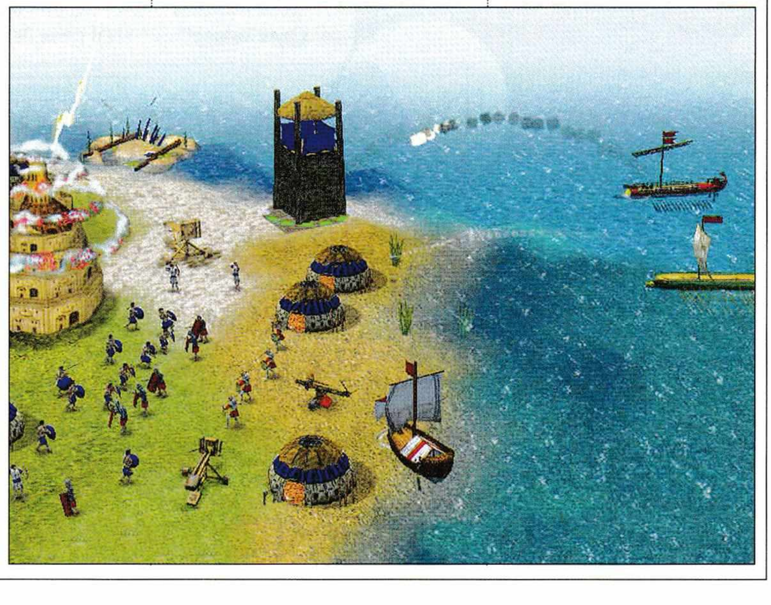
са сред най-сериозните пазари за компютърни игри?

Слава богу, една от най-интересните възможности в ЕЕ - да си направиш custom цивилизация - е оставена непокътната. Което неусетно ни отвежда и до...

„СТАРОСТИТЕ“

Започвам с това, което ми направи най-лошо впечатление в оригиналния ЕЕ и което присъства и тук – компютърният противник започва с многократно повече ресурси от играча, независимо от избраното ниво на трудност. Докато си направя 5 работника и казарма, компютърът има 20 работника и 10-20 войника. Единствената причина да оцелея е все така скапаното AI на компютърните противници - вместо да ми потрошат базата и работниците, те с див ентусиазъм се нахвърлят да трошат единствената ми кула, която малко по малко (*твърде малко*) ги избива до крак. Забелязал съм, че ИИ е сирачето, което винаги остава в ъгъла при разработката на игрите. Просто за да се напише силен ИИ се иска много време и качествен програмистки труд, което засега май се възприема като излишно прахосничество на ценни ресурси и бива изместено от по-второстепенни, според мен, елементи - като графиката. И колкото и да е трудно да се напише свестен ИИ за противника, дважди по-трудно е да се напише съюзнически такъв. Проблемът с неадекватния компютърен съюзник от ЕЕ е доразвит в ТАОС. Пример? Добре. Принципно много обичам морските битки и веднъж си пуснах островна карта с един съюзник и няколко противника. В началото съюзникът ми се разви с бурни темпове дори направи опит за атака – изпрати 2 сала с неандерталци срещу вече укрепения с кули бряг на единия от враговете - 2 сала и 20 войника назад. Без коментар. Няколко часа по-късно съм въвлечен в серия от морски битки, в които противниците ми изпращат срещу мен двойно по-голяма флота, съставена от галеони и линейни кораби. Изведнъж забелязвам „моя човек“ да напада противника със салове, отчаяно замерващи оръдейните линейни кораби на противника не с какво да е, а с камъни. След кратка справка установих, че съюзникът ми изостава с 5 епохи от мен и с 4 от противниците ни. Нищо, рекох си, ще ни настигне бързо. Само дето в края на играта „нашият“ смело хвърляше купища мечоносци срещу лазерните кули на противника. Какво да кажа... Освен че за да съм сигурен, повторих опита в нова игра - със същия резултат.

Наречи ме наивник, но си мисля, че едно допълнение би следвало да доразвива и обогатява геймплея на оригинала, да го надгражда с нови идеи, да оправя грешки, да го издига. На фона на горенаписаното те оставям сам да решиш дали ТАОС го е постигнал. Както и да прецениш дали не е по-добре да окажеш на този експанжън дължимото уважение, като го подминеш и преиграеш Empire Earth.



Лично мнение

Ripper

В най-добрия случай се надявам повече да не ми се падат такива игри за рецензиране. Имайки предвид, че съм новобранец обаче, се моля поне да не сънувам кошмари повече от седмица.

79.95лв.

- **Heroes of Might and Magic IV**
  + Heroes IV: The Gathering Storm

59.95лв.

Heroes Platinum
Съдържа:

- **Heroes of Might and Magic**
- **Heroes of Might and Magic II**
  + Heroes II: The Price of Loyalty
- **Heroes of Might and Magic III**
  + Heroes III: Armageddon's Blade
  + Heroes III: The Shadow of Death

WWW.PULSAR-GAMES.COM

ПУЛСАР

Ghost Recon
Island Thunder

Автори: Irenicus&Liso

Рейтинг 6.1	
Графика	■■■■■■■□□□
Звук	■■■■■■■□□□
Геймплей	■■■■■■□□□□
Изкуствен Интелект	■■■■■■□□□□
Мултиплейър	■■■■■■■□□□

Производител: Red Storm
Разпространител: Ubi Soft
Жанр: Тактически екшън
Сайт: www.ubisoft.com
PC: PIII 600, 128MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Малка
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Ниска
Рейтинг на оригинала: 9.2

За непознатите ще започнем с няколко думи за оригиналната игра.

Ghost Recon е типичен тактически шутър от рода на Rainbow Six. В него поемате командването на отряд от елитни бойци (не повече от шест) разделени в три групи - Алфа, Браво и Чарли, като имате възможността да превключвате управлението между войниците. Те са разделени в четири специалности - Rifleman, Support, Demo Expert и наШТе хора - снайперистите.

Мисиите са стандартните за жанра: гръмни еди какво си, спаси еди кой си и избий всичко.

Оръжията са специализирани, според персонажа:

Rifleman - M16, M4, калашници.

Support-ите - тежки картечници (ML42, RPK74).

Снейперистите - за тях е ясно.

Demo Expert-а - освен със стандартните за кашимерията оръжия, разполагат и с гранатомет.

Извън основното оръжие (първото) може да носите и някое от следните „помагала": Sensors (сензори), Claymore (мини), пистолет, допълнителни амуниции и базука (само за Demo Expert).

Както във всички игри от жанра, така и тук тактиката заема основна роля. В Ghost Recon: Island Thunder обаче е въведен и допълнителен елемент - ролевият. След успешно изпълнена мисия всеки от оцелелите получава възможността да разпредели една точка между четирите основни показателя - Weapons, Stealth, Endurance, Leadership.

За повече подробности относно оригиналния Ghost Recon прочете брой 11, декември, 2001.

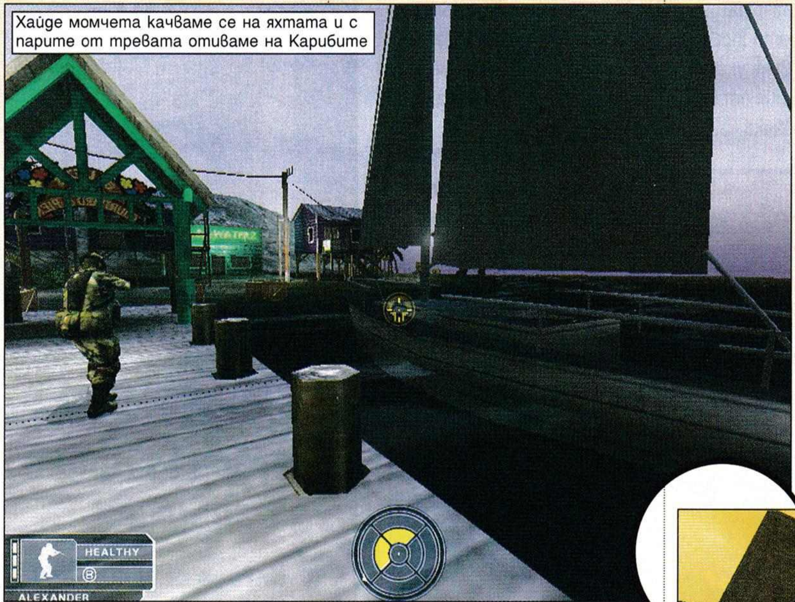
Вторият експанжън на играта (първият беше Desert Siege) - Island Thunder ни пренася 8 години напред във времето, на президентските избори в Куба през 2010 година. Задачата ви е да осигурите мирното и демократично провеждане на същите. Елементарно! Както и самият експанжън. Какво ново в него? Почти нищо, е правилния отговор. Тя е поредната изстисквачка за пари - 8 нива, всяко от което се минава за около час на средна степен на трудност (приблизително десет часа), няколко нови оръжия и 2 нови мода за мрежова игра.

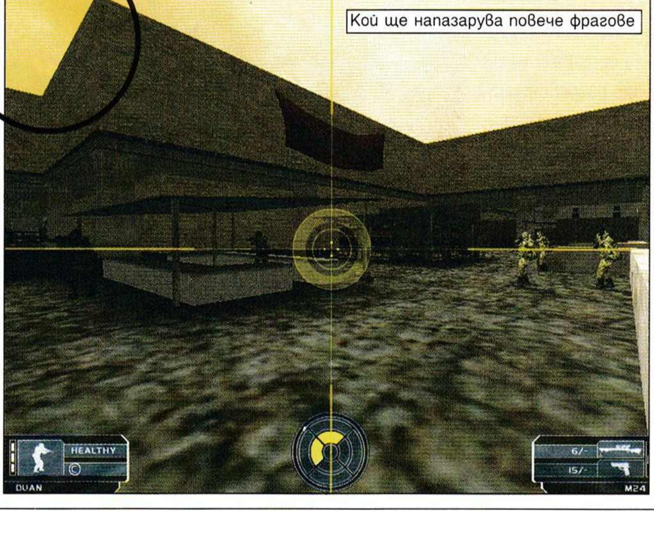
Както в оригинала, така и тук тактиката е от първостепенна роля за успеваемостта в мисиите...

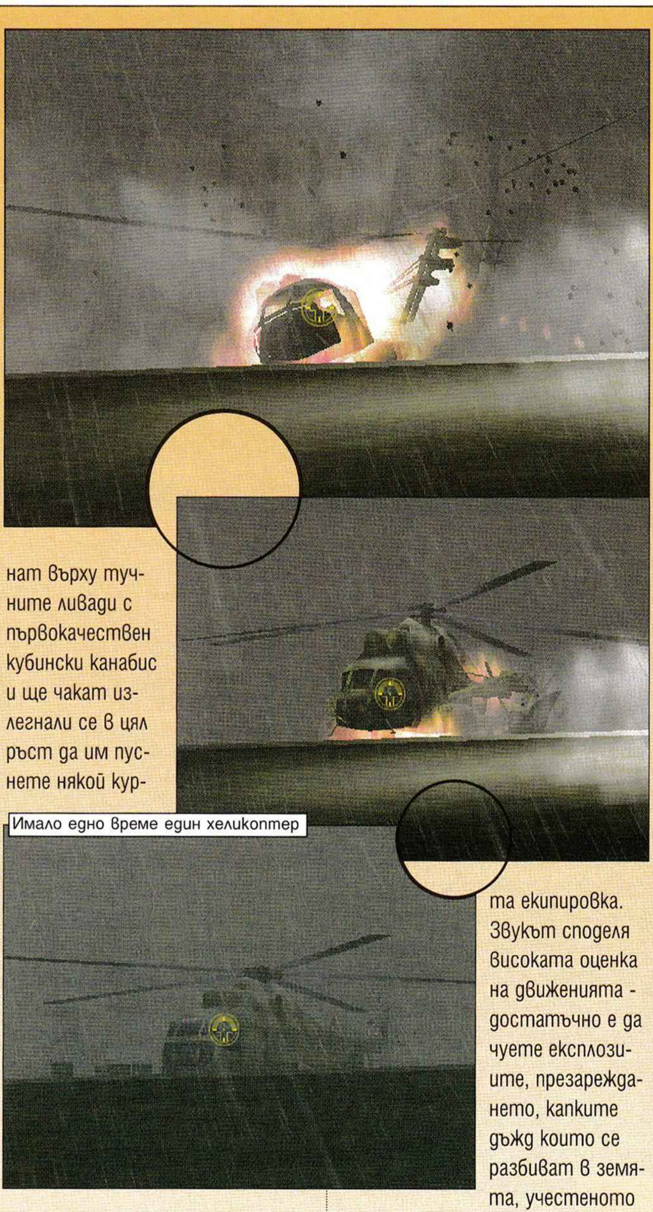
[*„К'ва тактика бе! Юруш напред!"* - Balrog в нетипичен миг на умствен проблясък, след злоупотреба с Quake!

Баси тъпата игра! - Същият след половин час отчаяни опити да превземе заветния хълм.]

... защото програмистите са написали едни прекрасни поведенчески скриптове не само за подчинените ви, но и за „лошите". Съекипниците ви изпълняват по възможно най-добрия начин командите, които им задавате на тактическата карта (извиква се със shift) - оглеждат се постоянно, прикриват се, клякат, залягат. НО и лошите не са вече просто тичащи фрагове, не се заблуждавайте, че ако отстреляте със снайпериста някой войник от патрулиращ отряд колегите му в стил Delta Force ще се прос-


Хайде момчета качваме се на яхтата и с парите от тревата отиваме на Карибите


Кой ще напазарува повече фрагове



Имало едно време един хеликоптер

нат върху тучните ливади с първокачествен кубински канабис и ще чакат излегнали се в цял ръст да им пуснете някой куршум. В момента, в който гръмнете някой всички останали ще се юрнат към най-близкото стабилно прикритие и ще отвърнат на огъня. Всеки пропуснат оцелял задължително се връща с подкрепления. Като цяло за ИИ можем да говорим само със суперлативи. Което някак не върви да направим за графиката. Около година след излизането на оригиналната игра, тя вече изглежда постна. Единственото нещо, което се взриви красиво в играта беше един хеликоптер в последната - осма мисия. Движенията обаче, движенията братя... те не са просто уникални, а - както казваше навремето Whisper - те са *„хипшожни"*. Можете с часове да се наслаждавате на това как demolition expert-а се тътрузи леко приклекнал с цялото си бойно снаряжение или някой от снайперистите пълзи в тиняната, дегизиран в сливащата си с околността екипировка. Звукът споделя високата оценка на движенията - достатъчно е да чуете експлозиите, презареждането, капките дъжд които се разбиват в земята, учестеното дишане на някой от ранените ви колеги. Перфектно!

Макар и недооценена в България, смеем да твърдим, че Ghost Recon е великолепна игра. Особено когато се играе кооперативно. На висока трудност и с ограничен брой respawn-ове единственият начин да се мине дадена мисия е добрата работа в екип. Усещането е изключително! Изкуственият Интелект, който действително „мисли" и успява да изненадва прави изживяването размазващо. Именно от тук идва тръпката - да се чувстваш като подвижна мишена и да знаеш, че единственото, на което можеш да разчиташ са съекипниците ти. Да тръпнеш в очакване на поредния капан и новата подлост, която мръсниците замислят, да напредваш в паника за посоката, от която ще долети... поредният Loading...

лятна промоция
20 часа
от денонощието
само за

0.70
стотинки на час

@lien's club
ул. Бачо Киро 24, тел.: 980 11 10

No One Lives Forever 2

Автор: Don Pepino

Е-е-е-ех, Кейт,... е-е-е-ех ....Ар-р-рчър. Застреляй ме право в сърцето! Да, точно там където свети мерника на арбалета „Торпедо“! Прикови пламтящите ми топки за пода с върховете на токчетата си! Притисни „гневното“ си котенце до тялото ми и разпилей тази моя греховна плът на хиляди парченца! Отрежи замаяната ми глава с катаната и си направи свещник за Хелоуийн. Уший си сутиен от дланите ми! Полей ме с киселина и скачай върху мен. Свари си червило от кръвта ми! Вържи ме с червената си панделка и ме застреляй с базуката! Излей цялата ярост на женския си шпионски нагон върху мен! К...к-ак..воо? Нямало амуниции за базуката викаш? П...? Панделката? П-подарък от баща ти? Д-дланите ми? Н-нее, тези мазоли не са от боди билдинг! И н-нищо ми няма на главата, т-такъв съм си по рождение! Катаната била само за украса...eek!..да...от АНТИКВАРЕН МАГАЗИН? Какво като са от „Гучи“, не можеш ли съвсем леко да ми стъпиш на....К’В-О-ОООО, било ти забранено да убиваш? Поне не ти ли остана малко киселина - да се помъча? О-о-о, разложени клъстери, ми тогава ми избоди очите да не те гледам повече, кучко! И да псувам ли не мога? Да, да... заради аудиторията. Хмм. Кейт? Имаш бримка на чорапа. И грима ти се е разтекъл. Надписа на пистолета ти седи накриво, а автомата въобще не е в тон с чантичката ти. Имаш пъпка на носа, можеш да си я отстреляш, ето ти моя пистолет. О-о-о забравих, че не можеш да стреляш по цивилни, аз ще се опитам да я улуча. Ох, извинявай! Ми к’во да правя, точността ми е ниска - ще опитам пак. Хъ...добре де, не улучих, ама поне дупките са симетрични. Е, сега... не съм виновен - само запалителни амуниции ми бяха останали. Ха-ха! Кейт, ше ти скъсам раираното клинче, да знаеш!

(*Два часа по-късно*): АБИГЕЙЛ, НЯКОЙ МИ Е СРАЛ В ГАЩИТЕ!!!

(Из „Бляновете на един нещастно влюбен в К. Арчър безсмъртен“)

Рейтинг 8.8	
Графика	■■■■■■■■■□
Звук	■■■■■■■□□□
Геймплей	■■■■■■■■□□
Изкуствен Интелект	■■■■■■■□□□
Мултиплейър	■■■■■■■■■□

Производител: Monolith
Разпространител: Sierra
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: nolf2.sierra.com
PC: PIII 700, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Средна
Прилича на: No One Lives Forever

В рубриката „предварително“ на предния брой имахте възможност да прочетете за огромните очаквания на колегата Snake за „No One Lives Forever 2“. В рубриката „следварително“ в настоящия брой ще научите за противоречивите чувства, с които останах след финалните надписи на играта. Те бяха много сходни с чувството, което изпитах когато видях една особено боготворена от мен музикантка на корицата на едно известно българско порно списание. Не искам да виждам идолите си голи! Все едно да копнея да зяпам бат’Арни по патка!

Та... мда, за играта говорех. Само като види човек познатата сцена с прожекторите на 20th Sentury Fox разбира, че играта е правена с много пари и от много сериозни хора. За игра поставена в неудачната позиция на продължение на една великолепна първа част NOFL2 се справя доста добре.

Тъй като не знам от къде да започна, ще опиша първите си впечатления от началното интро, а те са естествено от

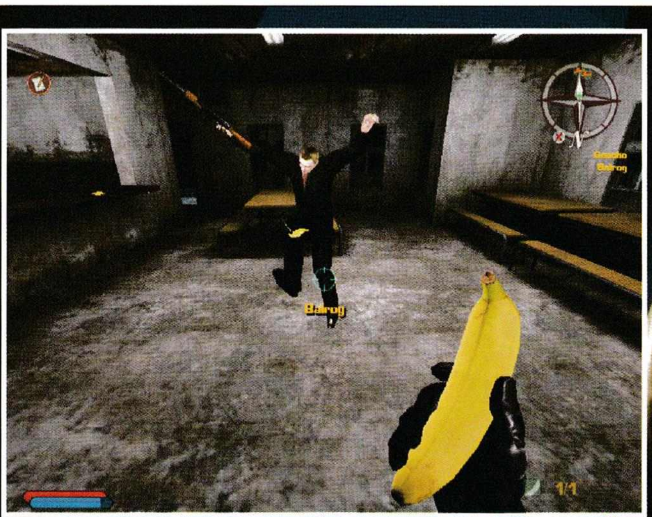
ГРАФИКАТА

Какво да ви кажа, чеда мои - графиката е размазваща! Формите на персонажите са гладки-гладки (много и добре поставени полигони), а пък си имат и устички, които мърдат и веждички, с които гримасничат и очич-

ки, с които мигат - красота и изящество! Всичко е изпипано до най-малкия детайл и само като гледаш как мазно лъщи ствола на автомата си представяш разни непристойни негови приложения , които за жалост не са обект на настоящата статия.

Навсякъде има храстчета и дървета, гъста трева покрива землистите терени. За съжаление, за да видите всичко това в цялата му прелест трябва да притежавате... дори ме е страх да го кажа, по-добре да си мълча.

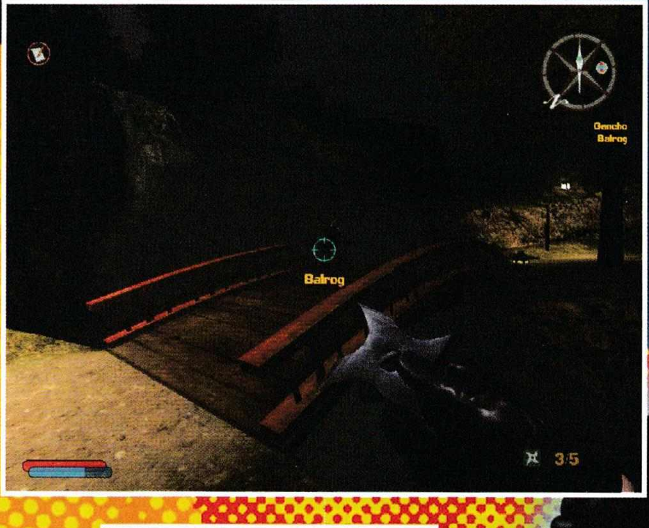
И на не толкова мощна машина обаче ще се насладите на невероятна красота. Водата направо те кани да си понамокриш полигоните в нея.



ПЕРСОНАЖИТЕ

Имаме си всичко, от - до: клан от прелестни нинджи девици (не толкова прелестни след набега на завистливата Кейт); главен Гад-мухльо, който явно ще ви мъти водата през цялата игра; генерал-бабанко привърженик на грубата сила; старият ни познайник Волков - много симпатично омотан в бинтове; другото колоритно лице Армстронг (Силния-в-ръката - бел. прев.) - познайник от първата част; БРУТАЛНА раса от супер-войници; разсеян професор-цайсатко; индийски полицаи-шкембелии; руски офицери-сухари; франсета-мимове убийци; и флегматични служители на организацията H.A.R.M.

Героите са изпипани идеално и всеки си носи своята индивидуалност. Моушън-кепчъра е на висота не само технически, но и от чисто режисьорска гледна точка. Персонажите просто си тежат на мястото, имат присъствие, въздействат. Дебилните Х.А.Р.М.-овци с идиотските си поздрави и побойникът Армстронг, хладнокръвната непукистка Кейт и временно заместващия шеф на UNITY, за имиджа и изграждането като образи на всички тях се е погрижила нечия много веща ръка.

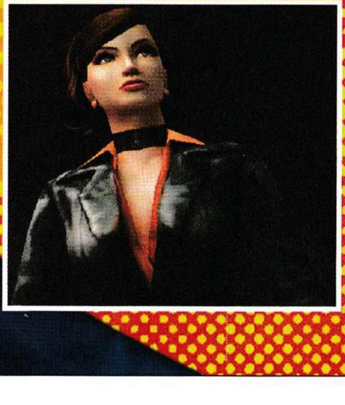


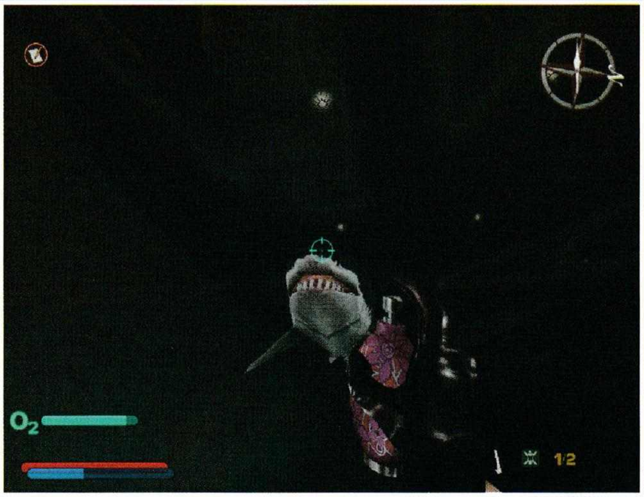
СВЕТЪТ

Производителите зверски са изнасилили Lithtech-енджина да издуе мускули в снежно-мразовития Сибир, по напечените индийски улички, в тъжно-есенния Охайо и вакло-зелената Инотакимура (не се смейте) в Япония. Във въпросната Инотакимура протичат първите ви мисии. И накрая БАМ, разработчиците са ви погодили такъв кинаджийски номер, че направо ще зацвилите от кеф. Като цяло обаче нивата са прости, линейни и клаустрофобични - винаги се движиш в някакъв коловоз широк 2-4 метра. Затова пък в къщата на Мелвин в Акрон, Охайо ще усетите онази зловеща атмосфера, която притежават само изоставените скърцащи и прашасали съборетини, нейде из степите на средния запад. По сергиите има делвички с различни вкусотийки, тъмните ъгли крият паяжини, по масите се търкалят най-различни дреболии. При все това играта страда от липса на интерактивност (като плюс отчитам, че можете да застреляте някой зад дървена преграда). Нищо не се чупи току-така, нито се отваря току-така, нито се взима току-така. Сравнително слабо удоволствие доставя развиването на крушките и отварянето на шкафове, в търсене на документи. Често там се намират интересни неща - например списание „Другари без дрехи" на съветската сибирска застава. Дизайнът на дрехите абсолютно повтаря времето на найлона и шарениията от ранните филми за Джеймс Бонд. Неприятен момент беше да видя, че надписите на руски в играта всъщност са си английските, но написани с кирилски букви.

ГЕЙМПЛЕЙ

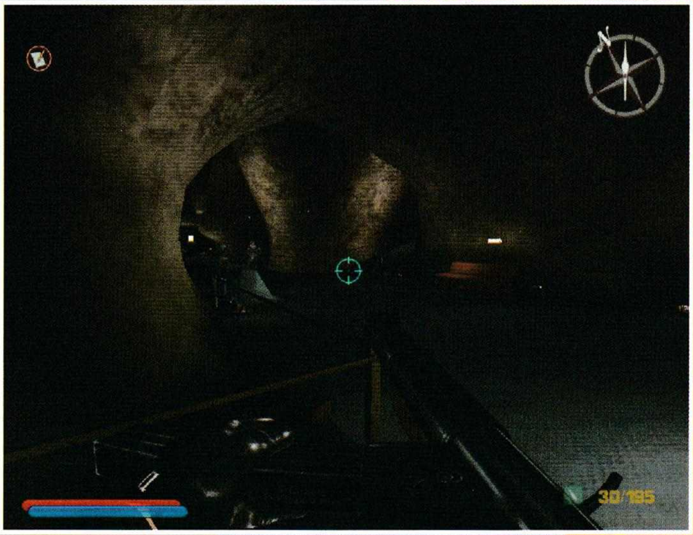
Тук има някои неща, които дават нов облик на играта и това на първо място са въведените умения, в които се усъвършенствате, след като съберете точки от изпълнението на различни задачи. Допълнителни точки носят намерените документи с разузнавателна стойност. Уменията са: за по-голяма щета, повече амуниции, по-точен мерник, повече живот, повече броня, безшумно придвижване, по-ефективно боравене със шпионските джаджи и бързо претърсване на труповете. Разбира се, всяко умение носи допълнителни екстри - например с повишаване на точността започвате да презареждате по-бързо, а с повишаване на умението „стелт" ще повишите и умението да се криете по-бързо в специално пригодените за целта места. За съжаление до голяма степен тези екстри са бутафорни, защото просто добавят по още от същото. Както се оказа в процеса на игра всъщност има само 4 умения, на които си струва да се трупат точки. Това са: armour (броня), marksmanship (точност),





stamina (живот/издръжливост), weapons (поражения с оръжия) и може би 1-2 точки на carrying. Някой ще каже, че иска да си поиграе на криеница с противниците си, да ги побъзика с различни шпионски безумия (мой фаворит е злобното котенце, натъпкано с експлозив) и да мине мисиите елегантно. Всъщност, за да поемете този път трябва да имате нерви от стомана. Някои неща ще ви досадят до безкрай. На доста места в играта противниците се появяват наново след 2-3 минути след като са били акуратно елиминирани, а телата им надлежно скрити в тъмните ъгълчета. А ако по някакъв начин сте успели да минете между капките, то накрая вече се намирате пред нервен срив защото джаджите и изобретателността ви са на свършване, враговете обаче - не. Освен това ако не боравите добре с оръжия при първия челен сблъсък го издухвате могъщо. И ако куиксейва трае част от секундата, то зареждането е цяло мъчение. Всъщност, ако искате да играете елегантно в стил Кака-Ти-Арчър си заредете здраво торбата с търпение. Някакси пръскането на враговете със смехотворен газ и простреляването им с приспиващи стрелички не отговарят на представите ми за екшън от първо лице. Ако искате да се промъквате с часове намерете си „Thief 2“.

Противниците имат няколко прости метода за откриването ви: ако вдигате шум (затова Арчър вече може да се промъква), отваряте врати, светвате/загасяте осветлението в полезрението им, ако видят оставените от вас следи по земята (в снежните нива може да чуете „Я, следи! Накъде ли водят?“), ако оставяте трупове (колегите на убития отиват до трупа и се засуетяват в стил „о-какъв-ужас!“, направо



плачейки за хедшот. После започват да обикалят наоколо и ако е тъмно ползват фенерчета).

Тук стигнахме до другия важен момент от геймплея - скатаването (криенето). По принцип из нивата има места, където можеш да се скриеш, така че да те усетят чак като се сблъскат с теб. Самото „скриване“ се илюстрира от иконка с оченце и стълбче, което се запълва със скорост, зависеща от показателя ви „стелт“. Най-накрая Кейт въздиша шумно и вече се е скрила. От това състояние ви изваждат: резки движения, смяна на оръжие, стрелба и ако не сте напуснали зоната за криене процесът „скриване“ започва отново. Интересен е моментът на създаване на такива зони. В някои стаи има електрически ключове за осветлението, а в по-западналите области като Сибир и Охайо направо можеш да отвинтиш крушката. Забавното е, че пазачите периодично проверяват помещенията и пускат осветлението.

Друга новост е претърсването на труповете. По този начин си набавяте допълнително броня, живот и амуниции. Появява се надпис „търсене“, стълбче за прогреса на действието и списък на нещата, които намирате. Скоростта на това действие зависи от показателя ви „search“.

И във втората игра присъстват така наречените „безкръвни мисии“. По скалата на моите предпочитания те се нареждат винаги след последните в класацията. Нерядко в най-фрапантната такава мисия в Индия се изкушавах да застрелям някого. След многократни зареждания открих, че поради по-високата ми собствена скорост подобни мисии от „крий се от ченгетата“ могат да се превърнат в по-поносимите „надбягай куките „. Има и някои неприятни „мисийки“, като „стопли пилота за да може да те откара“. Да знаете как го стоплих с горелката!

Въпреки „нежните“ отклонения разработчиците са ви приготвили 2-3 брилянтни „босовски“ нива, като не мога да не спомена гонитбата с детски велосипедчета и самурайския двубой с катани в рушащата се от торнадото летяща къща.

Играта предлага два вида геймплей:

1. Стани бат' Арни и застрелвай всичко.

2. Стани как' Арчър и елиминирай враговете стилно.

За съжаление вторият начин има доста повече недостатъци от първия. Какво да правия с гард, който след като го съм парализирал, приспал и обрал се втурва пет минути по-късно с оръжие в ръка да ме стреля? Май му трябва тупаник до посиняване, но Монолитните пичове са решили, че боят до смърт известен ни от първата част не е подходящ за аудиторията. Има опит за балансиране на този недостатък с подозрително високата точност на пистолета и арбалета, обаче поради малкото количество амуниции ефектът е спорен.

Бих искал да спомена и странния начин на прицелване на компютърните опоненти. За мое най-голямо изумление открих, че гадовете ме улучват много точно ако обикалям като цирков кон около тях, но не могат да ме улучат ако стоя (за предпочитане клекнал) на едно място.

ЕКИПИРОВКАТА

също може да се раздели на две части: за „гъделичкане“ и за убиване. Към първата част спадат „смрадливите“ гранати и спрейове, пистолетът за изстрелване на специални амуниции (трасиращи, приспиващи, серумни, камеро-закриващи стрелички и прочие „бондски“ изгъзици), познатите ни монети за отвличане на внимание, банан на който можеш да се подхлъзнеш много жестоко (ха-ха - бел. Колт.45 Интерактив), някаква силно лепкива дъвка и парализиращия 10 000 волтов грим. Рамбовският инвентар е по-беден но пък смъртоносен: пистолет - със и без заглушител, някакъв пръдлив картечен пистолет - със и без заглушител, АК47, арбалет - със или без оптика, снайперова пушка, базука - тип 007, избухващо котенце-робот и граната тип-лимонка, чието поражение може да се сравни единствено с хвърлен камък със същата големина (камъкът дори е с 2 цицини напред като поражение). Както виждате - за бат' Рамбо нищо ново. Но арсеналът на Кейт предполага експериментиране. Огнестрелните оръжия са много зле преди да вдигнете показателя си за точност и поражения. Има и едно смешно светещо рекламно ключодържателче на ЮНИТИ (организацията за, която работи Кейт). По някое време то изгасва и вие си казвате -"Мамкаму, сегатрябвадатърсяибатерии", но Кейт го потупва веднъж-дваж и то отново (ха-ха - бел. инкасат.) светва.

ИСТОРИЯТА

Хм, не съм голям привърженик на това да ви разправям историите на игрите надълго и нашироко, но казано накратко - Х.А.Р.М. надига отново глава. Нещата се завъртат около някакъв свръх-секретен проект „Омега“ и понеже ЮНИТИ, и в частност Кейт, си врат носа навсякъде ще бъдете гонени от Съветската Армия, японски нинджи, индийски войни и.т.н. Най-накрая, естествено - спасявате света. Абе що съм тръгнал да ви обяснявам тъпата история. Интересна е само докато я гледаш. Какви лафове има само! В миналия брой змийчето публикува един диалог между нинджи, но той далеч не е единствен. По пазарите на Индия можете да чуете такъв умопомрачителен спор за една маймунка, че чак ушите ще ви се вържат на фльонга.

ЗВУЦИТЕ

Играта е озвучена. Много добре.

МУЛТИПЛЕЪРЪТ

Как Има си необходимия и доста подценяван режим - cooperative в който можете да преиграеете кампанията с аверите, но от друга гледна точка и с различни ъбджективи. Всичко това прави мултиплеъра онова перо от играта, което ще ви накара да задържите NOLF2 по-дълго на вашия компютър.

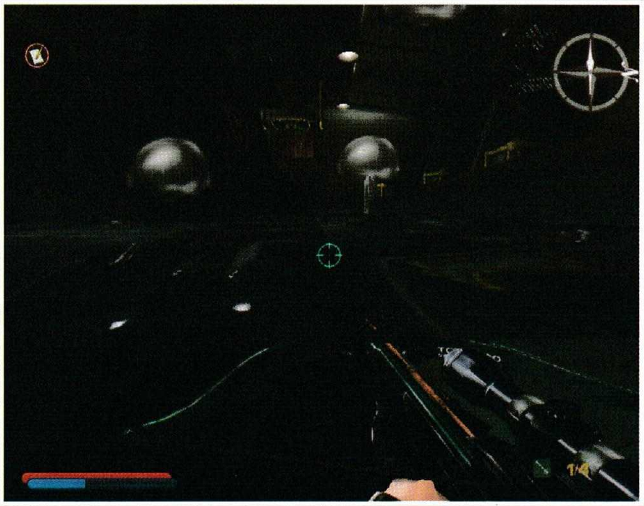
Но да ви кажа мултиплеърът е по-добрата част от играта, най-малкото, защото виждаме от страни всички пинизи, които правите(сковете с моторната шейна, подхлъзването върху банан и пр.). Защото си е чист екшън. Това което играта трябваше да е.

ЛИЧНО МНЕНИЕ

(чакай бе, то досега к'во беше? - бел. изуменият ред.)

(чакай бе, пак ли ти откраднаха слуховия апарат?! - бел. загриженият личен лекар)

Добре де, ще кажа още няколко думи за звуците. Основната мелодия дълго ще кънти в ушите ви, след като сте изиграли играта. Всяко нещо издава звук. Правилният звук, при това! Персонажите са перфектни в звуково отношение. За нещастие звуци, които идват отдалеч ги чувате едва ли не до ушите си ,а това неприятно обърква. Хайде стига толкова за дандънията в играта, ред е на



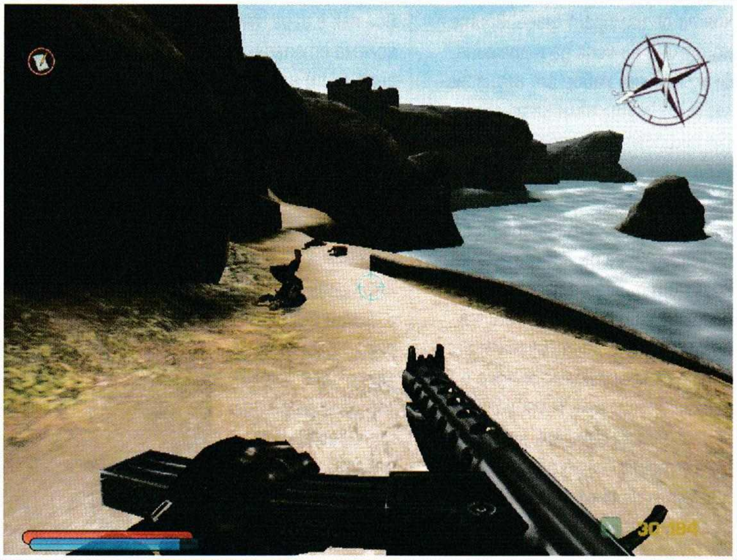
личното мнение...

(уфф, налага ли се? - бел. ред., който си слага шлема, за да не го пръскат слюнки от екрана)

(уфф, слава богу! - бел. облекченото ДжиПи)

(тоя пък кой го е облекчил, не съм аз! - бел. коректорката)

Хората, които са били непредпазливи да ме попитат за личното ми „мление“ веднъж, обикновено не повтарят грешката. Бих могъл да кажа, че личното ми мнение е да се запишем всички в „Армията на Спасението“ или да прочетем „Откровения“ и ако все още имаме опасения да отидем на ресторант „Гардения“ да хапнем по една свинска тения с пенсията на баба ни Ксения. С две думи „форевъра 2“ е по-добра от смотания „солджър 2“ и е на светлинни години зад „хитмана 2“ и само на 2 парсека от опашката на „форевър 1“. Що ли? Ами щото „форевър“ се случва само един път, два пъти вече мяза на „невър“. Край на личното мнение!



Кейт,... Кейиит, не исках да те обидя скъпа, просто това ми дойде на езика. Ами да, свърших с тебе, вече ръфам агент 47. Горкото бебче! Разбира се, че ще ти купя ново клинче, не плачи. Да, от камилска вълна на оранжеви и бежови райета. Оффф, не прави раздялата ни по тежка отколкото е! ИСКАШ ДА ИГРАЕШ МУЛТИПЛЕЙЪР С МЕН? ПРИ УСЛОВИЕ ЧЕ ИМАМ „БАТЪЛФИЙЛД 1942“? Оооо, я забрави!

(*Малко по късно някъде от долните етажи*): АБИГЕЙЛ, КОТКАТА ПАК МИ Е ПИКАЛА В ПРОТИВОГАЗА!!! Та-да-да-даааа.

HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN

Автор: Snake

Рейтинг	**8.9**
Графика	■■■■■■■■□□
Звук	■■■■■■■■■□
Геймплей	■■■■■■■■■□
Изкуствен Интелект	■■■■■■■□□□
Мултиплейър	□□□□□□□□□□

Производител: Io Interactive
Разпространител: Eidos
Жанр: Екшън от трето лице
Сайт: www.hitman2.com
PC: PIII 600, 128MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Голяма
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Средна
Прилича на: Hitman

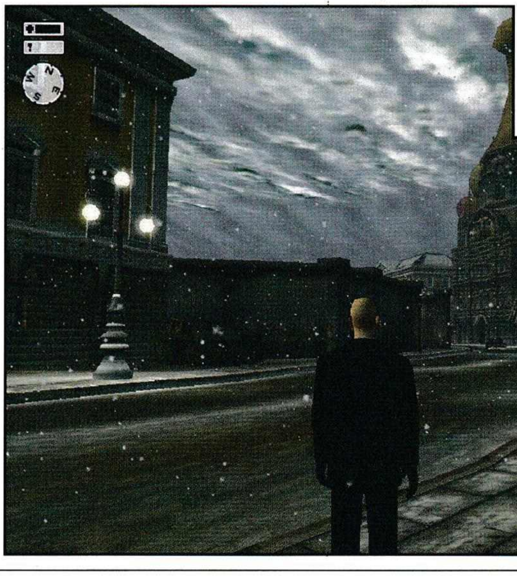
По един безкрайно метафоричен начин Hitman 2 започва с покаяние. Покаянието на един наемен убиец, който иска да загърби греховното си минало и да заживее нов живот. И изповедта на мрачния анти герой 47 се слива неусетно с молбата за прошка на датчаните от Io Interactive. Тяхната гениална като концепция игра Hitman: Codename 47 се плъзна опасно близо до границата. Онази, отвъд която се намират шедьоврите, но така и не успя да я премине. Безкрайният набор от неспасяеми бъгове увиснали като питбули от пешовете на костюмчето му успяха да го задържат под летвата. За втори път!

Напук на обещанията на авторите, че са си взели сериозна поука от първата част и всички недомислици от нея ще бъдат премахнати в продължението, подходих към сикуъла хладно и без грам ентусиазъм. В унисон с поговорката за парения, кашата и духането, се приготвих да стана свидетел на поредното голямо фиаско. И тъкмо си измислях саркастично отварящо изречение, когато играта зареди и цялата отрова, стаена в змийските ми зъби пресъхна. Сега, докато пиша мога да кажа едно: Silent Assassin има всичко онова, което винаги тайно или явно сме очаквали от един симулатор на наемен убиец – достойна за филмов сценарий история, прекрасна графика, плътна и мрачна до безобразие атмосфера и уникално усещане за свобода (често измамно, но това все пак е игра, залагаща в доста голяма степен на скриптирани ситуации) на действието.

Историята

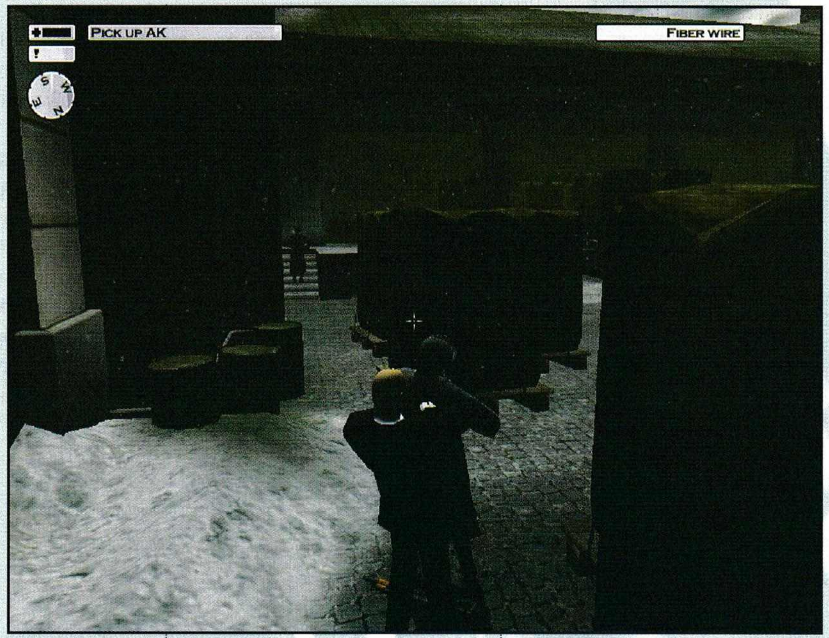
Както се подразбра започва с покаянието на 47. Плешивият наемен убиец с баркод на врата се е оттеглил в един малък манастир в Сицилия, подпрял е снайпера си в градинската барака, вдясно от мотиките и греблото, моли се три пъти дневно, изповядва се на равни интервали от време на новия си духовен баща, отец Виторио и прекарва останалото си време градинарствувайки в светата обител. Кратко социологическо проучване от страна на Io Interactive обаче показва, че симулатор на манастирски градинар определено не би се продавал добре, така че сценарното решение е мрачното минало на 47 да го застигне, Виторио да бъде грубо пребит и отвлечен, а нашето момче да бъде принудено да замени иначе очарователната си синя работна престилка с безупречния черен костюм, да извади прашасалия си лаптоп и да се върне в бизнеса.

Всичко това, показано в една толкова съвършена в кинематографично отношение серия от въвеждащи анимации, че в момента, в който свършиха, си ги пуснах отново. Прави впечатление, че Hitman 2 е поредната игра (GTA3, Mafia, NOLF2, UT2003), където междинните анимации, правени с енджина на играта са блестящо озвучени, замислени и реализирани. Буквално всеки кадър, всяка реплика и всяка нота, която ще видиш и чуеш след стартирането на Silent Assassin, ще останат задълго в съзнанието ти.



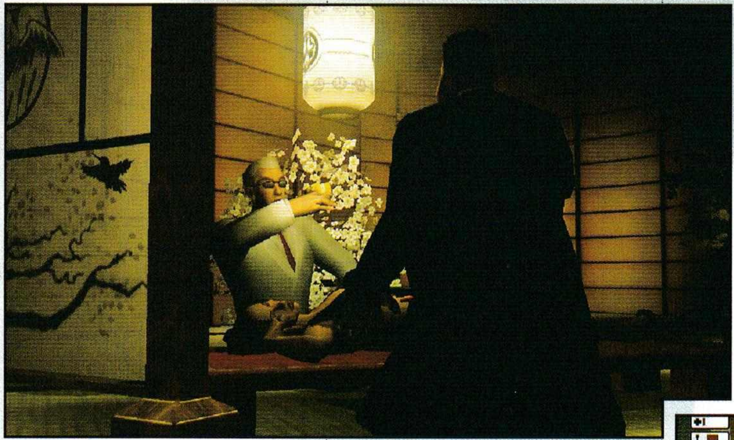
Степента на реализъм

и физическия модел са издигнати на такива висоти, че всяко нещо на монитора ти се движи и реагира по абсолютно реален начин. Енджинът на играта е основно преработен, за да поддържа голям брой полигони, добавени са лицеви анимации. Hitman 2 е една изключително красива игра. Ако не ставахме свидетели на няколко сериозни недомислици по отношение на реализма, за които ще стане дума след малко, Silent Assassin щеше да се превърне в игра, приближаваща се матрично близо до риъл уърлда. Но дори и в сегашното си положение новото отроче на Io Interactive често предлага уникалното усещане, че онова там - ставащо на монито-



ра ти - е истинско, че тези хора наистина умират в ръцете ти, че последният миг от живота им е белязан от острото дихание на прерязаните от гаротата трахеи. Че ти наистина си Убиецът, човекът, иззел божественото право да дарява смърт.

Hitman 2 гради уникална атмосфера поради невероятния усет към дребничките детайли, включени в играта. Почти никъде няма да видиш нещо, което не би трябвало да се намира на съответното място. Няма нищо, което да навява на мисълта за изкуствено създадени, в името на някаква мисия, нива. Авторите просто са взимали късове от реалния живот и са ги влагали в измисления си свят до последната снежинка, мрачна уличка, зле почистена паркова алея и внушителна сграда, до последната изтривалка, брава на врата и разхвърляна стая, до последният повей на вятъра, танцуващ в пушека от далечните камини и до последната капка дъжд, стичаща се по перваза на прозореца. И като казвам, че играта е изпипана до последния детайл, имам предвид точно това. Знаеш ли кое ме убеди окончателно, че Silent Assassin е уникална игра? Един хуй. Прилично голям и добре гледан. Хуй, който беше там не в името на някаква търсена скандалност, а просто защото там си му беше мястото. Имаш напълно реалния шанс въобще да не забележиш въпросния орган в хода на играта. Аз лично открих съвсем случайно, че ако зуумнеш много с бинокъла към някой пикаещ човек (а пикаещи хора из играта има доста – все пак това е един от най-подходящите моменти да убиеш някого) ще му видиш мъжката гордост. Ще видиш как се облекчава, как си го изтръсква старателно и как си го прибира. *Изтръсква* си го, копеле. Пак ти казвам – това е нещо, което въобще не е предвидено да се види от близо и с невъоръжено око, просто защото никой не обича да пикае, докато наоколо се навъртат съмнителни типове. Според мен няма смисъл да ти губя повече времето и да ти обяснявам подробности, като тази, че снегът откъм подветрената страна на сградите е повече. Ако има награда за маниакално изпипани детайли в игра, то Hitman 2 е едноличният победител.

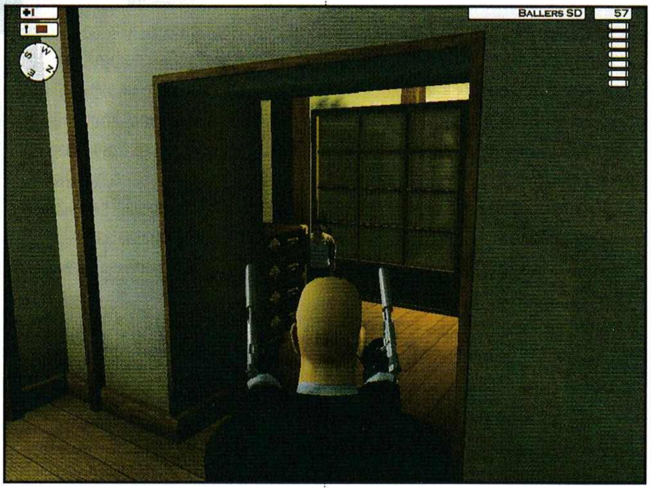


Една дума и за

Озвучаването

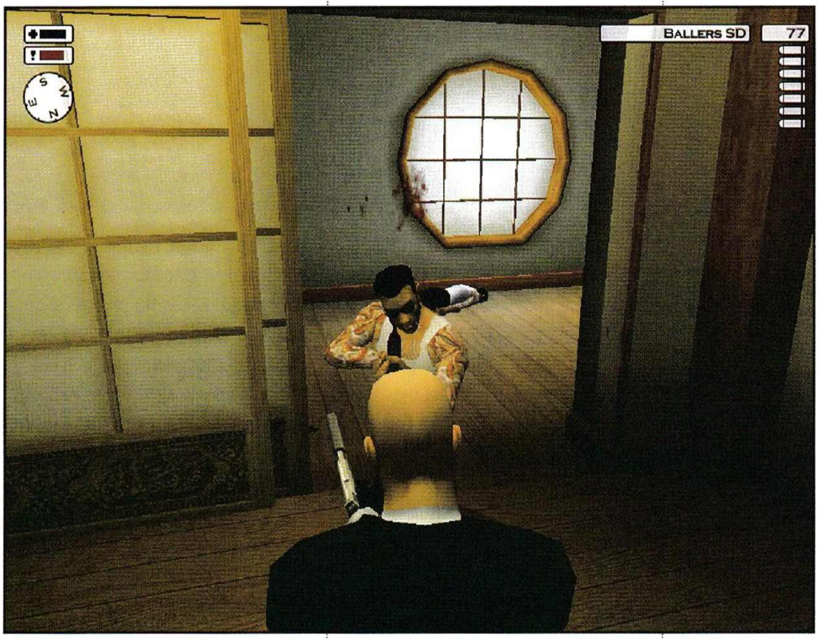
на героите – великолепно. Специални акламации за дубльора на 47. Саундтракът пък направо къса глави. Както и в първата игра той е дело на известния (някъде по-на север, явно) автор на електронна музика Джеспър Кид. За целите на играта господинът е работил с Филхармоничния оркестър на радиото в Будапеща – над 60 музиканти и хор от 50 певци. Звучи смазващо и гради голяма част от похвалената атмосфера. На фона на всичко това някои от звуковите ефекти (предимно звуците на отделни оръжия) звучат леко недоклатено, но предполагам, че ще го преживееш.

Няма съмнение, че сетивата ти ще бъдат завладени от Silent Assassin. Остава да видим дали играта ще грабне и сърцето ти. Според мен шансовете са повече от големи. От Io Interactive са изпълнили обещанието си да включат опция за запазване на играта, но са отказали да убият тръпката от гейма си, давайки ти шанс да удряш куиксейва след всяко преодоляно предизвикателство.



Имаш ограничен брой сейвове за мисия,

който варира в зависимост от степента й на сложност. Другата новост е, че вече няма да получаваш пари в края на въпросните мисии, което означава, че наказанието за убиване на цивилни или вдигане на твърде много шум отпада. Hitman 2, съвсем правилно, е заложил на свободата да правиш каквото си искаш стига да не влизаш в остро противоречие с дадените ти ъбджективи. В изключително малко на брой мисии имаш изрична забрана да не закачаш никого, освен набелязаната жертва. В останалите, ако искаш можеш да избиеш всичко, което шава, включително и прелитащите наоколо гълъбчета и мотаещите се домашни и диви животни. При наличие на желание и огнева мощ можеш да се правиш на Рамбо. За разлика от първия Hitman, в който героят ти очевидно имаше алергия към олово и – много реалистично, признавам – умираше след втория изстрел, Silent Assassin е по-близо до традициите на класическия шуутър и – особено на по-ниските нива на сложност – ти дава напълно реалния шанс да оцелееш при някоя и друга разгорещена престрелка. Тук 47 наистина излъчва чувството за мощ, което така осезателно му липсваше в предишната игра. От Io Interactive са се усетили, че щом героят им е един най-известните наемни убийци в света няма да е лошо все пак да го направят добър в убиването. И точно в този момент, когато си мислиш, че са окепазили любимия ни стелт елемент и са превърнали Hitman в Max Payne ти хрумва паметната реплика от *Списъкът на Шиндлер*, че истинската сила се състои в това да имаш пълната възможността да убиеш някого и да не го направиш. По някое време просто осъзнаваш, че е много по-забавно да бъдеш незабележим, да сведеш броя на изстрелите до минимум, да бъдеш тих и неумолим като косата на самата (или самия, ако предпочетеш) Смърт, да се появиш и да изчезнеш като полъх на вятъра. Да трепнеш в еротично очакване на единствения, самотен и безкрайно точен изстрел, който прониква дълбоко в черепа на жертвата, разкъсвайки нишките на съществуването ѝ. В един последен и прекрасен миг на ултимативна интимност, в който умиращият дарява своя убиец с последния си дъх, с последния глух удар на сърцето си. Балансът между двете крайности – екшън и стелт подхода дава едва ли не...



Безкрайна възможност за преиграване на всяка една от мисиите.

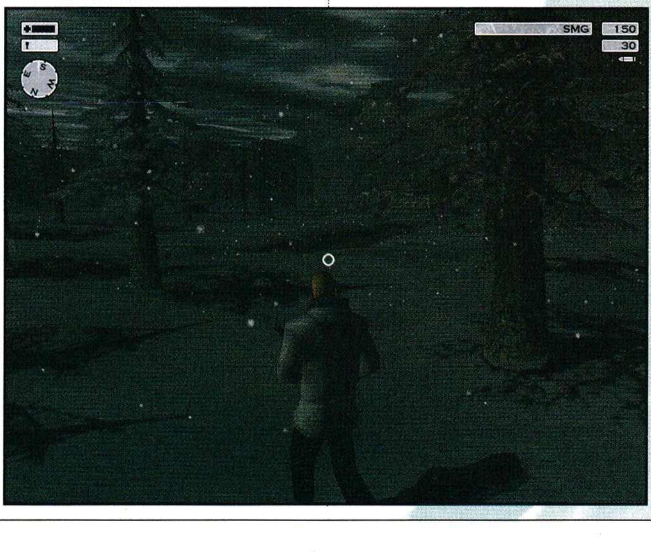
За разлика от предишната серия този път авторите са предвидили няколко начина за извършване на зададените ъбджективи и като добавим към тях личните ти идеи, стигаме до извода, че играта предлага сериозен мотив за преиграване. Другият важен момент е, че отсъствието на наказания при брутална игра не означава липса на награди при безшумна такава. В края на всяка една от мисиите ще се появява екран, анализиращ извършеното от теб. Там ще можеш да видиш и рейтинга на изпълнението си вариращ от Mass Murder до Silent Assassin. Постигането на последното е нещо изключително трудно, защото от теб се изисква да не убиваш *никого* освен жертвата, а дори и за нея ти е разрешен един единствен изстрел, който задължително трябва да бъде хедшот. Повярвай ми, особено при по-комплексните мисии, се налагат доста преигравания, за да откриеш верния път за постигане на Silent Assassin. Но пък си струва. Оставяйки настрана личното морално удовлетворение, този върхов рейтинг те дарява и с някои великолепни благинки на оръжейната индустрия (както вече казах сега не си купуваш оръжията; арсеналът ти се състои от това, което си си намерил из съответното ниво, както и от заработените с добра игра пушки).

Самите мисии наистина са доста комплексни и са сред най-интересните и разчупените, които съм виждал в игра до момента. На кой друг, освен на извратеняците от Io Interactive може да им хрумне да те накарат да се добереш до виден бос на Якуза, като за целта очистиш сина му, поставиш проследяващо устройство в трупа му и в момента, когато татенцето си го получи, за да го погребе, подобаващо, убиеш и него.

Като говорех за реализъм по-горе забравих да обърна внимание и на още нещо. Както и в първата серия и тук един от основните ти методи за незабелязано проникване сред вразите е...

Маскировката.

Сега като си сложиш черната вратовръзка и тъмните очила мафиотите няма на секундата да те объркат с братовчеда Луиджи и да започнат да те прегръщат щастливо. Приближиш ли се твърде близо до някой пазач, той ще разпознае, че не си от персонала. В момента, в който започнеш да се държиш неадекватно – също. Всичко това е показано от специален датчик, в горния ляв ъгъл на монитора, чиито показа-



Змийският съвет

Змийо

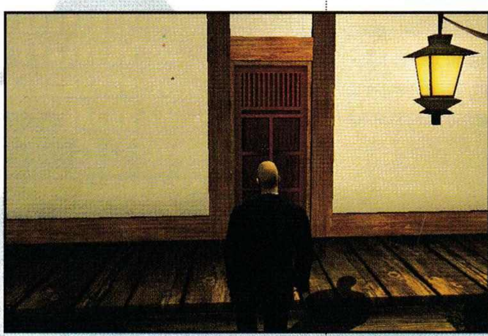
Както казах, постигането на рейтинг Silent Assassin в края на някоя мисия те възнаграждава с определени оръжейни благинки. Противно на това, което можеш да прочетеш тук-таме из мрежата отделните нови оръжия не са прикачени към някоя конкретна мисия, така че, за да вземеш първата бонус-пушка от теб не се иска да минеш перфектно първата мисия. Първото бонус-оръжие получаваш в първата мисия, която успееш да минеш на Silent Assassin, второто ... при тази, в която успееш да постигнеш такъв рейтинг за втори път и т.н. А тук ще си говорим именно за първото бонус оръжие, което представлява двойка очарователно мощни пистолети със заглушител. Определено си струва да ги имаш в колекцията си. Най-лесното място да ги докопаш по моему е мисията Kirov Park Meeting. Ето как точно става номера. Първо ... при въоръжаването в началото задължително си взимаш хлороформа. Имай си едно на ум, че ако приспиш някой с пълното количество от 5 дози той ще е в безсъзнание точно 3 минути, след което ще живне и ще се разпищи, така че от теб се иска да побързаш. Щом мисията започне отиваш до кофите и взимаш от там само експлозивите (снайперът не ти трябва). След това слизаш в близкия канал и отиваш към най-северния изход. Там завиваш зад сградата и виждаш невинно пикаещ шофьор. Упояваш го с хлороформа, взимаш му дрехите, отиваш до близката лимузина и слагаш там първата бомба. След това влизаш отново в каналите и излизаш през най-югозападната шахта. Всъщност не можеш да излезеш, защото над теб има кола, така че просто лепваш втората бомба на возилото и след това се връщаш в изходната позиция, където трябва да изчакаш няколко минути жертвите ти да се качат в колите си и да се споминат. Честито ново оръжие!

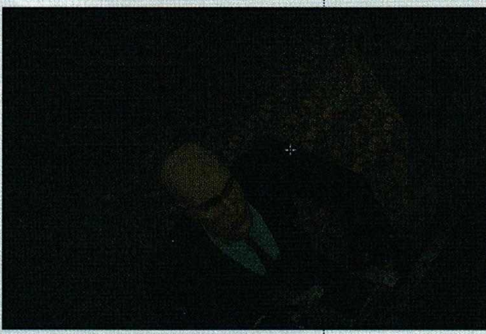
ния варират от черно до червено, в зависимост от това колко си съмнителен на околните. Последната, много червена степен на съмнителност означава пищене за помощ, включване на алармата или откриване на огън, в зависимост от този, който се е оказал излишно прозорлив. Никакви оплаквания и по този параграф.

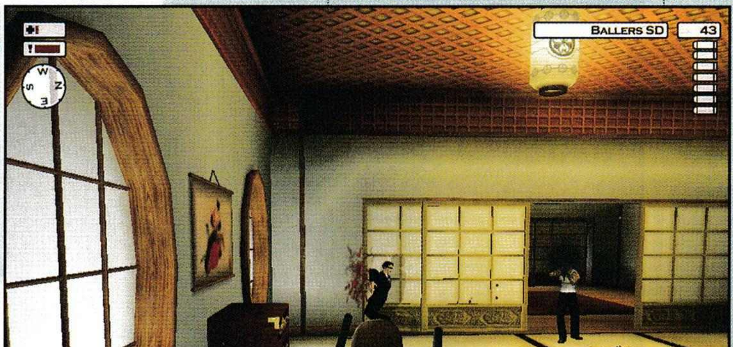
Недостатъци.

Въпреки че е завишен значително спрямо предишната част, Изкуствения Интелект все още куца. Лошите ПОНЯКОГА се държат повече от малоумно, стоят, гледат с пренебрежение дулото на пистолета ти и чакат да ги убиеш или пък пущат неебателно игнорирайки факта, че току-що си разпилял мозъка на човека до тях. В ОБЩИЯ СЛУЧАЙ обаче са повече от адекватни противници. Това създава странното и дразнещо усещане за – да го наречем – неравномерен изкуствен интелект. Както споменах по-горе, враговете реагират на съмнително поведение. Това добре, ама авторите са имали малко странни идеи за съмнително поведение. Така например тичането в Hitman 2 е, ама просто няма да ти казвам, колко съмнително нещо. В секундата, когато някой враг те види да припкаш, датчика за нивото на съмнителност светва в ярко червено като дърт комунист на манифестация и пичът започва делово да изпразва пълнителите си в теб. Параноята не е лошо нещо, но ми се струва пресилено бодигардовете дружно да разстрелват притичал в другия край на залата за прием келнер. И това при положение, че локвата кръв насред блестящата от чистота кухня, примерно, рядко прави впечатление на когото и да е освен на притеснения да не го сгащят играч. Явно в Io Interactive не си падат по джогинга. Във всеки случай принудата да ходиш бавно пред хорските очи, въпреки че учи на така важното за един истински килър търпение, на моменти прави играта досадно мудна. Освен това В Hitman 2 почти няма цивилни. Нивата, при все впечатляващите си размери, са населени основно, (бих казал и единствено, но все пак срещнах едно-две изключения) с полиция, бодигардове и хора от персонала на голямата клечка, която трябва да отведеш на аудиенция при Хадес. Толкова. В Hitman – и това е един от двата момента, в които Silent Assassin отстъпва на предшественика си – по време на мисиите можеше да срещнеш съвсем случайни индивиди, щъкащи неориентирано наоколо и пречещи на работата ти. Hitman 2, особено в градските си нива, създава странното усещане за милитаризирана зона. Или още по-лошо – за обикновена компютърна игра, в която из нивото няма нищо случайно. Как да повярвам, че това, в което се разхождам в момента наистина е центърът на Санкт Петербург, как да оставя сетивата си на похваления вече невероятен реализъм, когато по улиците и в случайните сгради където влизам има *само* военни? (как наистина? - бел. ред.)

SAWN-OFF
10
N
E
S
W







WARNING: The guards have found a dead bodyguard

В Codename 47 снайперът, който съвсем реалистично не можеш да прибереш под дрехите си, имаше малко спретнато куфарче, с помощта на което да го разнасяш необезпокояван по улиците. В H2 е заложено на презумцията, че ако се разхождаш демонстративно с доволно голям снайпер в ръка из претъпкан с полиция град всички ще те сметнат просто за безобиден хахо с реалистична пластмасова играчка. Освен това играта е твърде кратка. Мисля, възможността за неколкократно преиграване по никакъв начин не оправдава авторите. И въобще, кога най-сетне ще видя отново някоя наистина дълга игра, бе господа производители? И как въобще се очаква някой да се влюби сериозно в някой от продуктите ви при положение, че последните имат крайно неприятния за всяка качествена връзка навик да свършват преди него? (ооо! Как наистина? - бел. ред.)

Това ми бяха критиките. Малко, но от сърце. Наистина ми е гадно, че ги има, защото в противен случай Hitman 2 би бил фундаментално заглавие. Но дори и в този си вид играта е изключителна – комплексна, иновативна, красива и интересна. Мисля, че би стояла добре в колекцията ти.

Толкова от мен. Беше ми адски приятно да си поговорим за Silent Assassin.

Ще се видим в оптическия мерник на снайпера ми. Тоест – аз ще те видя. Сбогом.

Unreal Tournament 2003

Автор: Balrog

Рейтинг 9.0

Графика	□□□□□□□□□□
Звук	□□□□□□□□■■
Геймплей	□□□□□□□□□■
Изкуствен Интелект	□□□□□■■■■■
Мултиплейър	■■■■■■■■■■

Производител: Digital Extreme
Разпространител: Infogrames
Жанр: Екшън
Сайт: www.unrealtournament2003.com
PC: PIII 600, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 3
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Голяма
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Огромна
Прилича на: Quake III, Unreal Tournament

***Н**и риба, ни рак*

Така и не разбрах какво се случи. Седях си спокойно и лафех с ботовете - без звук, за да не вдигам шум и да събудя когото не трябва, но посредством различни други носители на информация (ракети, плазмени заряди и пр.) - доволен, че най-после съм без работа, когато отнякъде изведнъж долетя едно „Колега, защо ми се струва, че това е твоята игра и твоята статия?". В тишината дочух единствено болезнения стон на умиращото ми „аз".

Така започна „професионалното" ми запознанство с UT 2003...

Позволете ми да ви разкажа за него като започна с това ужасно дълго изречение, в което специално за тези, които са прекарали последните 3 години на екскурзия в неолита и не са чували за Unreal Tournament ще обясня... вкратце (хе-хе) какво представлява играта: Това е „фърст пърсън шутър", което ще рече „игра, в която награбваш най-близко стоящото оръжие и тръгваш да „тарашиш" нивата за други пушкала, брони и всякакви бонуси, като междувременно ловуваш разни други такива балами като тебе, дето и те търчат нагоре-надолу и не знаят защо, и поради чуденето си, а и от нямането какво друго да правят, са решили да се правят и те на ловци, та белким се окичат със званието Авджия на годината."

Историята

Тука има, тука нема...

Като горд наследник на UT, UT 2003 се ползва от привилегията да има история, близка до тази на предишната игра. Иначе казано - никаква. По-конкретно - тъпа. Сериозно - егати бълвоча. Кавър на древноримските гладиаторски арени - народът седи и зяпа зрелища, а няколко нещастника се избиват на арената. Само дето арените се сменят, а вие трябва да победите на всяка една от тях. Т'ва е.

Режимите

Разнообразие му е майката - нищо, че всичко се превръща в едно голямо меле

Режимите на игра са: Death Mach, Team Death Mach, Double Domination, Capture The Flag и Bombing Run.

Те са описани достатъчно надлежно в предния брой, пък и повечето са познати на играещите 3D шутъри. Тук ще вмъкна едно уточнение обаче - действителната същност на тези режими и пълното удоволствие от играта се разкриват единствено когато играят майстори. На леймърско ниво всеки от режимите рано или късно се превръща в класически Death Mach. Без значение дали е CTF или Bombing Run, най-накрая всичко става Косово и толкоз. В майсторската лига нещата стоят малко по-различно - там скоростта и качеството на придвижването из нивата, както и ефективността на стрелбата са на ниво, което позволява повече тактическа мисъл и разнообразие на прийомите за постигане на крайната цел.

Нивата

Всичко ново е добре забравеното старо...

Доста нива, освен тези за Double Domination-а и Bombing Runa-а, са преработени от старият UT. Преработени или не, те са доволно просторни, разчупени, разнообразни и много, много красиви. Когато от тъмните почти готически катакомби на замъка се пренесете сред арктическия студ на заснежените полета и тихо валящия сняг, а оттам прескочите до места, белязани със знака на Древен Египет - пясък, палми пирамиди, огром-

0
0
0
Sapphire
64
64

3
11
11
0
100
15

ни статуи на Анубис и пр. - ще разберете какво разбирам под „красиви“. „И какво от това?“ - бих попитал аз на ваше място - „Дори да можеш да напишеш половин списание, пенейки се патетично и описвайки прелестите на нивата - какво от това? Ако геймплеят е скапан, никаква красота не може да спаси една игра.“ Е, хубавото е, че в UT 2003 нещата не стоят така. Добрият изглед на нивата перфектно надгражда тяхното архитектурно богатство и раздвиженост, както и многообразието на форми и всевъзможни елементи. Има някакво... как да го нарека - семпло богатство в тях. Някаква достатъчност. Погледнеш нивото, разходиш се и осъзнаваш, че в него има всичко, което трябва, и нищо излишно. А колкото до нивата с намалена гравитация в играта... хм, нямам думи - просто UT 2003 става друга игра на тях. Определено - феноменални. За да приключа с темата, ще наблегна отново на това, което подчертахме и в предишния брой - дори когато броят на играчите е по-скромен, нивата предлагат висока динамичност. С други думи направени са така, че да не скучаете. В UT 2003 минималният брой играчи за повечето нива (дори отборните) варира от 4 до 10 човека, но успешно могат да играят и повече. Което говори достатъчно, само по себе си.

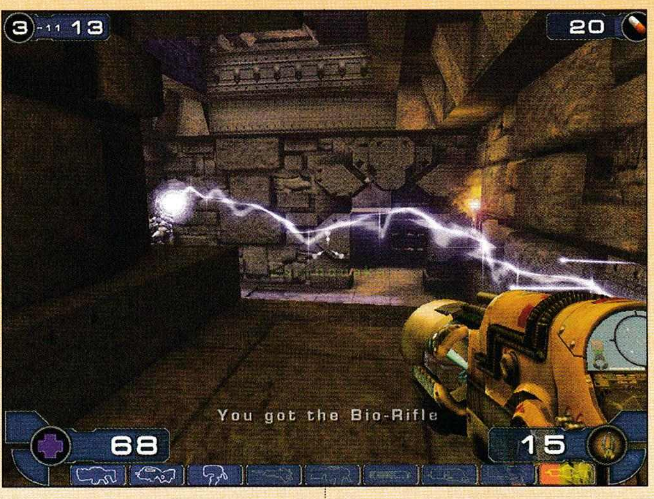
Оръжията

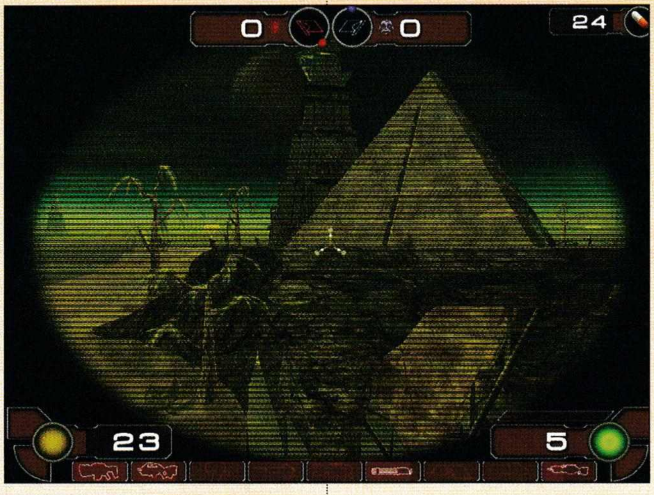
Толкова много пушки, толкова МАЛКО болка...

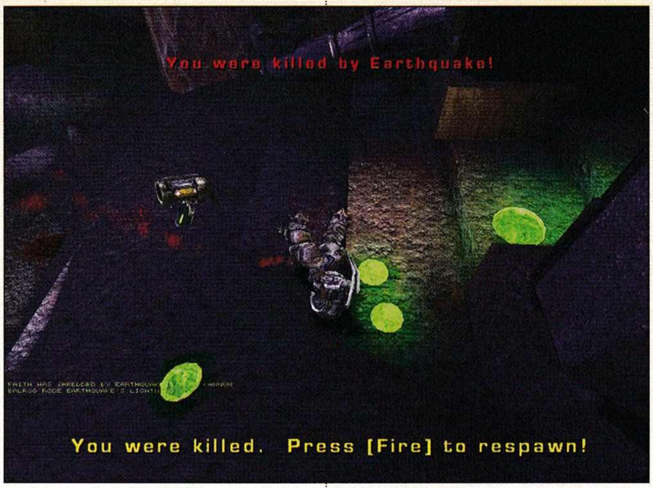
За оръжията в новата игра сме казали кажи-речи всичко в статията за бетата - няма съществени разлики в крайния вариант. След доста игрални часове съвсем категорично можем да заявим - много са слаби. Щетата, която нанасят, не съответства на динамиката на играта. Тя би била далеч по-брутална, ако оръжията удряха по-здраво. Просто движиш се, влизаш в схватка, убиваш набързо противника, защото си по-добър, после продължаваш към следващия. Но UT 2003 е много повече ориентиран към масовите ламета, отколкото Quake, който принципно е по-„хардкор“. Тук всеки може да убие всеки и това, според мен, ще гарантира успех на играта. Разликата в класите трябва да е действително огромна, за да се наблюдава размазващо превъзходство на някой играч. Особено в мелетата. Колкото и да сте добри, ако оня насреща има добро понятие за играта и е сносен играч, докато се мотаете с него все отнякъде ще се залети някой, който да ви напълни задника с болка. Моля без цинични асоциации.

Но нека не бъда голословен, ето ви няколко примера:

Flak Cannon-а преди правеше „ебаси щетата“ с алтернативната си стрелба. Можеше да се изстрелва на големи разстояния, при това само с лека корекция във височината на параболата. Сега единственото, което постигате, е, че изстрелвате заряда почти под носа си, а ако вдигнете мерника той просто ще пада по-дълго. Почти на същото разстояние. Нормалната стрелба - осколките, някак не върши същата работа. Сега е нужно много по-прицелно попадение в тялото, за да се постигне добър ефект. Което прави „Флака“ едно по-различно оръжие от това, с което сме свикнали.

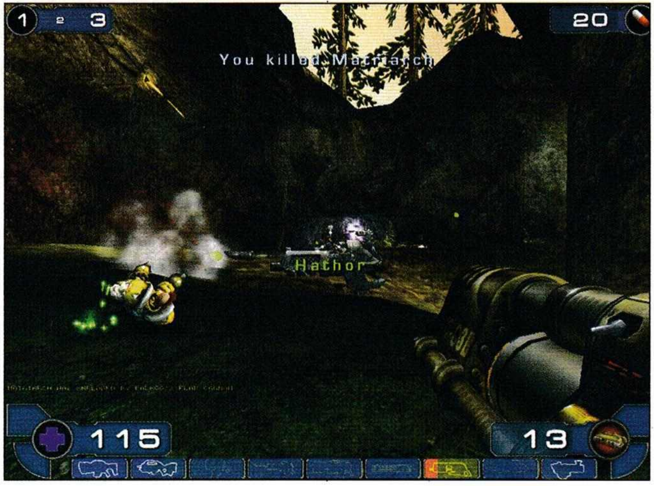

You got the Bio-Rifle



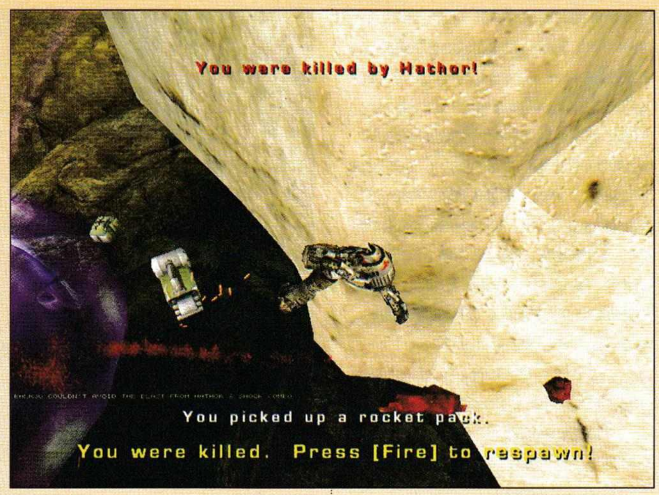

You were killed by Earthquake!

You were killed. Press [Fire] to respawn!

Идентично е положението с **Rocket Launcher**-а. Вместо „гранати“ в алтернативен режим сега можем да изстрелваме прекрасните „до 3 ракети“ посредством задържане на бутона, което върши точно никаква работа. Просто двойният скок и „засилката“ (с двукратното бързо натискане на клавиша за посока) обезсмислят дългото помпане върху клавиша. Доста е трудно да хванете противника неподготвен. Като цяло от ракетомета сега се бяга по-лесно, а щетата му е по-малка. Разсеяното поражение (splash damage) е със смехотворни стойности дори и при положение, че ракетата е паднала сравнително близко. При останалите оръжия се наблюдава същата тенденция. **Shock Rifle**-ът се е запазил като сравнително добро оръжие, макар че и неговата щета е обезобразена донякъде. Незнайно защо обаче, „топката“ е станала по-прозрачна и е доста по-трудно да се прецени на какво разстояние е отлетяла, за да бъде взривена най-ефективно. Върха


You killed Matriarch

на разочарованието е **Lightning Gun**-ът, който трябва да е нещо като снайпер. Прицелът с него е силно условен, определението, което ми идва на ум за zoom-а е „перверзен", а времето за презареждане е поне два пъти по-дълго, отколкото на снайпера от старата версия на играта. Да водиш с него бой на средна и близка дистанция е самоубийство. Тактическият потенциал на това оръжие е нищожен. Преди със снайпер можеше да държиш цялото ниво и дори и на средни и близки дистанции на добър снайперист се влизаше спокойно единствено с Флак.


You were killed by Hathor!
You picked up a rocket pack.
You were killed. Press [Fire] to respawn!

6
-11
5
67
Hathor
100
54

6
-14
6
96
100
12

You picked up link charges.
6
-14
9
0
100
100

Спирам дотук, смятам картинката за ясна - оръжията просто наливат вода в мелницата на комерсиалната масовост. Не че са лоши, просто са подчинени на общата идея - играта да е ориентирана към по-широка публика. Нищо ново под слънцето - игрите за хардкор любители обикновено се продават трудно.

Ботове

Да не се бърка с богове! В никакъв случай...

Новото в UT 2003 са статистиките на ботовете в сингъла. Всеки един от компютърно управляваните персонажи има 5 показателя - Любимо Оръжие, Точност, Агресивност, Подвижност (колко добре се пази от стрелба) Отборен Дух (дали е самотник или се грижи за общото благо). Всеки един от тези показатели влияе активно на играта, защото в отборните състезания от UT 2003 вие сте капитани на отбор, съставен от различен брой ботове. Така че си подбирайте подчинените внимателно. Дори и да сбъркате, не се кахърете, има възможност да го изтъргувате, т.е. да ги замените. В мултиплеъра ботовете като цяло се справят сносно, изпълняват точно заповедите (има доста добро меню с команди и указване на поведение) и реагират адекватно на промените, сами си разпределят позициите и се придвижват в комплект. И все пак ботът си е бот, не може да се сравни с човека. Всеки добре трениран играч ще размаже и най-добрия бот, на най-високо ниво на трудност.

Доста негативно впечатление ми направи силно заниженaта успеваемост на ботовете при стрелба. Ако това е умишлено решение от страна на програмистите, бих го определил като грешка. А може би пак вездесъщия стремеж към масовост си е казал думата?...

Генетика и динамика

Доколко UT 2003 е наследник на UT и доколко на Quake?

Вече споменах за динамиката. Спор да няма, UT 2003 е доста динамична игра, и определено първата след Куейка, която ще ни дава възможност да зяпаме по интернет филмчета как някакви „божета" постигат невероятни скорости на придвижване, правейки какви ли не акробатики, всичко това гарнирано с безумни фрагове из нивата. **UT 2003** е някъде по средата между двете. От Epic са грабили от Quake-а с пълни шепи, но все пак са оставили достатъчно, за да оправдаят заглавието. Резултатът е повече от очевиден - UT 2003 е игра, която доста силово се опитва да измести Quake 3 от трона на шутърите. И ще успее, в това съм почти сигурен. Но според мен разработчиците, в опита си да хванат дивото, са изпуснали питомното. Ок, постигнали са в Deathmatch-а динамичността на Куейка, без да стигнат дотам, че да направят играта хардкор. Тук печелят. Но са пропуснали да отчетат един факт - това, което държи хората по сървърите на UT по света е отборната игра. Предимно CTF-то. Сега типичният CTF се е приравнил до този на Q3 Team Arena, което си е сериозно падение. Вместо да наблегнат приоритетно на изискването за отборна игра, те са допуснали останалите режими да се сведат до Deathmatch Team Deathmatch. Просто залитането в Куейк-посоката е трябвало да спре до отборните режими.

Бонификации

Има няколко нововъведения, които правят fun-а в играта още по-осезаем.

На първо място:

Адреналинът. За него знаете - събирате го под формата на ампулки и го трупате след всяко убийство. Убийството дава 5 адреналин, а ампулките - 2. При събрани 100 адреналин има 4 умения, които можете да включите:

Скорост: активира се с 4хНапред

Регенерация: 4хНазад

Невидимост: 2хНадясно, 2хНаляво

Берсерк: 2хНапред, 2хНазад

Мутаторите вторите в списъка. Те представляват допълнителни опции, които можете да включите в играта. Само един от тях намирам за полезен в отборна игра - той позволява да се ползва алтернативната стрелба на **Link Gun**-а за лекуване на съотборници. Ето ви по-интересните мутатори:

Arena - размества позициите на оръжията и мунициите по картата

BigHead - променя размера на главата ви, в зависимост от това колко добре се справяте.

Vampire - Нанасяйки щета на противниците си, се лекувате

Останалите са: ниска гравитация, премахване на Супер оръжията и ампулите с адреналин от нивото, четворен скок и други такива, доста безсмислени нещица.

Тях, според мен, ги има повече за гъдел, за да могат хората да си мислят, че играят UT, а не Quake.

The enemy has your flag, recover it!

Графика *изисквания/красота/кадри*

Че е най-красивата игра, спор няма. Приказно красива на максимални детайли - всичките му там динамични светлини, не знам си какви сенки, чудеса... Всичко това натъпкано в един енджин, сякаш създаден да докара до душевен оргазъм всеки, който някога е мечтал да види света около себе си пълноцветен, а не сив. Макар и прекалено пъстър на места, според мен. Малко детска ми изглежда играта от време на време. Но това си е лично мнение, което не променя факта, че графиката е феноменална. Какво струва тази красота ли? GeForce 4, това струва! Не напразно стартирането на UT 2003 ни посреща с логото на NVidia. При положение, че чакаме да се появи и Doom 3 обаче, така или иначе покупката на подобен хардуер е редно да се превърне в приоритет за всеки, който има, макар и нищожен, шанс да си го позволи. За който няма - остават клубовете. За графиката се е изписало толкова много, че просто няма смисъл да се повтарям с останалите...

Прието е да се пишат някакви неща за заключение на статиите. След общо 7 изписани страници за играта се чудя какво толкова мога да кажа. Може би да споделя личното си становище, че като че ли UT 2003 се превърна в поредната жертва на прибързано излезлите игри, заложник на сложни маркетингови ходове? Защото единственото завършено нещо в крайния вариант на играта са нивата. Те заслужават най-искрените ми адмирации. Мога спокойно да кажа, че финалната версия не потвърди огромните ми очаквания, които щурмуваха небесата при вида на бетата - още едно доказателство, че бети НЕ СЕ ревюират!

Чудя се дали Doom 3 уплаши толкова Epic? По дяволите, та той дори няма да е мултиплеър ориентиран. Както и да е. За да не съставам прекалено краските, бях решил да подмина скиновете, които в най-добрия случай мога да нарека трудно различими, но сега - както съм се развихрил - да си кажа и за тях. Всички модели в играта са достатъчно безлични, за да няма никакво значение кой ще си изберете. В отборна игра можете да идентифицирате съотборниците си най-вече по ясно различимия жълт „таг" под формата на триъгълник, висящ над главата на всеки един от вашия отбор. Прекрасно е. Вървите си сред гора от жълти триъгълничета. Добре все пак, че някой от Epic се е сетил да вазимства идеята за това от Quake-а, защото иначе щеше да бъде голямо томо.

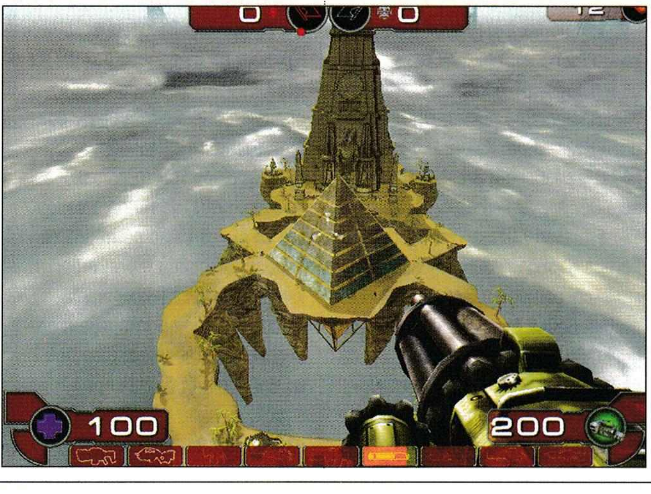
Добре де, приключвам!

Истината е, че играта е готина. Хареса ми. Ще се хареса и на вас, а и на масата зажаднели за стрелба и екшън главорезчета със зачервени очи. Просто в жилите ми тече огнената кръв на Куейка. Като ще е екшън, да е Куейк, а като ще е Capture the Flag - да е Ънриъл!

А то...

You were killed. Press [Fire] to respawn!

0
0
0
Sapphire
64
111



Frontline Attack

Автори: Guerrero&Master

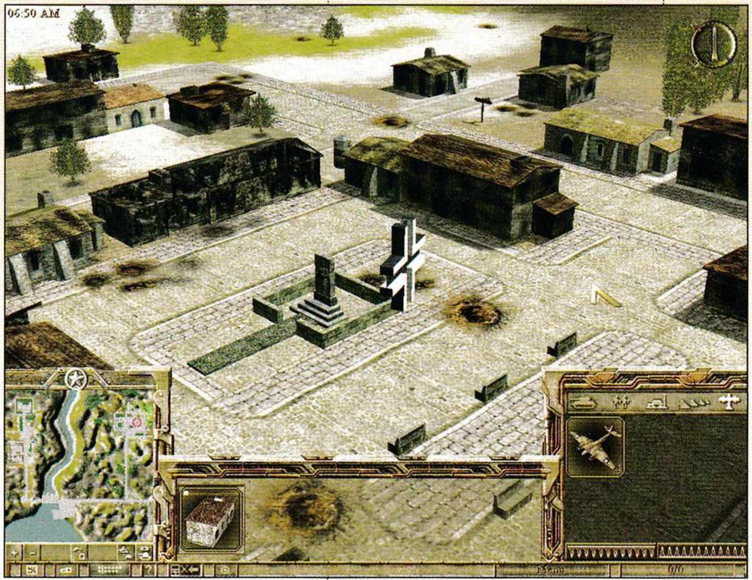
Рейтинг 6.1

Графика 🟧🟧🟧🟧🟧🟧🟧■■■
Звук 🟧🟧🟧🟧🟧🟧🟧🟧■■
Геймплей 🟧🟧🟧🟧🟧■■■■■
Изкуствен Интелект 🟧🟧🟧🟧🟧🟧■■■■
Мултиплейър 🟧🟧🟧🟧🟧🟧■■■■

Производител: Zuxxez
Разпространител: Eidos
Жанр: Стратегия
Сайт: www.frontlineattack.com
PC: PII 350, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Малка
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Средна
Прилича на: Sudden Strike

Комбинацията между „Момчета, имам една игра за вас" - прозвучало в телефонната слушалка и последвалото „Ми като я изиграете ще разберете" - в отговор на желанието ми да разбера в каква точно каша се забърквам с въпросната игричка, обикновено ме изпълва с тревога.

Изборът обаче винаги е сведен до смело преглъщане на буцата, заседнала в гърлото и стандартната реплика „Добре, идвам да я взема".



И ето ме сега, седя и се чудя какво да пиша. Едва ли ще успея да те заблудя, приятелю, че не съм негативно настроен към подобни заглавия. Какви „подобни" ли? Ще разбереш в следващите редове.

Frontline Attack: War over Europe е стратегия в реално време експлоатираща Втората световна война за арена на бойните действия. Трите основни сили са се вкопчили в противопоставяне, което ще напише следващите страници в историята на човечеството. Посреща те въвеждащо интро, което те пренася в музей с танкове, самолети и спомените свързани с тях. Да ти кажа, въпреки посредственото си качество, на мен ми беше интересно. След това остава да напишеш името си в едно безлично, да не кажа - грозно, но достатъчно удобно, за да не го слагаш в едно изречение с родните на създателите интро. И играта започва. Установих, че имам избор - да командвам силите на Вермахта, Червената Армия или Съюзническите, както и да си избера режим на игра - срещу компютърния опонент (skirmish), срещу братото, щото нямам друг под ръка (multiplayer) и... толкова. Предполагам, че твоят избор ще се сведе само до първата опция. Кампании няма, тоест кампаниите са различните мисии, които проследяват определени исторически етапи на войната (я битка при Курск, я поход към Рим...). Минаваш задължително през tutorial-a, нагласяш си трудността: Rookie, Soldier или Veteran и си готов да жънеш противниците.

Но стига общи приказки, да преминем по същество.

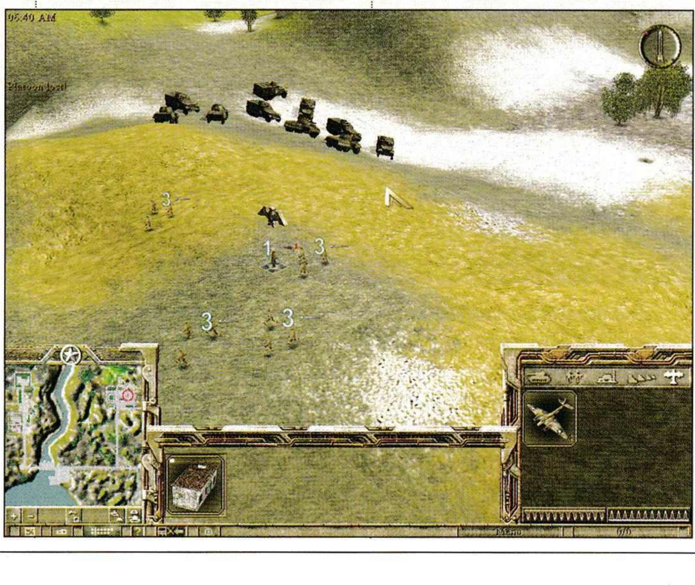
Знае се, че за една стратегия от особено значение е...

Интерфесът.

Явно това е било известно и на разработчиците, защото са работили в тази насока, или поне на мен така ми се иска. Левият панел е зает от minimap, по средата се намира панел, даващ информация за единиците и възможните действия, свързани с тях, а в дясно е мястото за видовете войски и сгради. Смятам, подразбира се от последното изречение, че можеш да строиш, но няма повече да се спирам на градоустройство. Предвидена е възможността част от тези панели да бъде скрита. Общо взето - удобно, без да блести с нищо иновативно. Камерата е неподвижно фиксирана, независимо, че играта е 3D, като е възможно да zoom-ваш със задържане на десния бутон на мишката. За поточно онагледяване просто си представи си Warcraft 3.

Графика и звук.

Не, не си представяй Warcraft



3 - няма нищо общо. Все пак по отношение на визията няма да се облея в критичност. Общо взето приемлива графика, на едно прилично средно ниво. Бих могъл да вметна и нещо от рода на „това сме го виждали вече безброй пъти“. Така е, въпрос на светоглед - всичко зависи от това дали си позитивно или негативно настроен към нещата. Звукът, за мое голямо учудване се оказа доста добро попадение. По-специално музиката. Тя не просто пасва ами сякаш е създадена специално за бойни действия от Втората световна война. Нищо феноменално, просто саунд, който прекрасно се вписва в атмосферата.

Това обаче са второстепенни неща в една игра, ако липсва геймплеят, какво биха помогнали звукът и графиката.

В тази връзка - кой от елементите, коя от характеристиките твори геймплея?

Историята? Вълнуващото развитие на сюжета? FA: WoE не може да се похвали с това.

Здравият екшън? Не бих казал, че е сред характеристиките на играта.

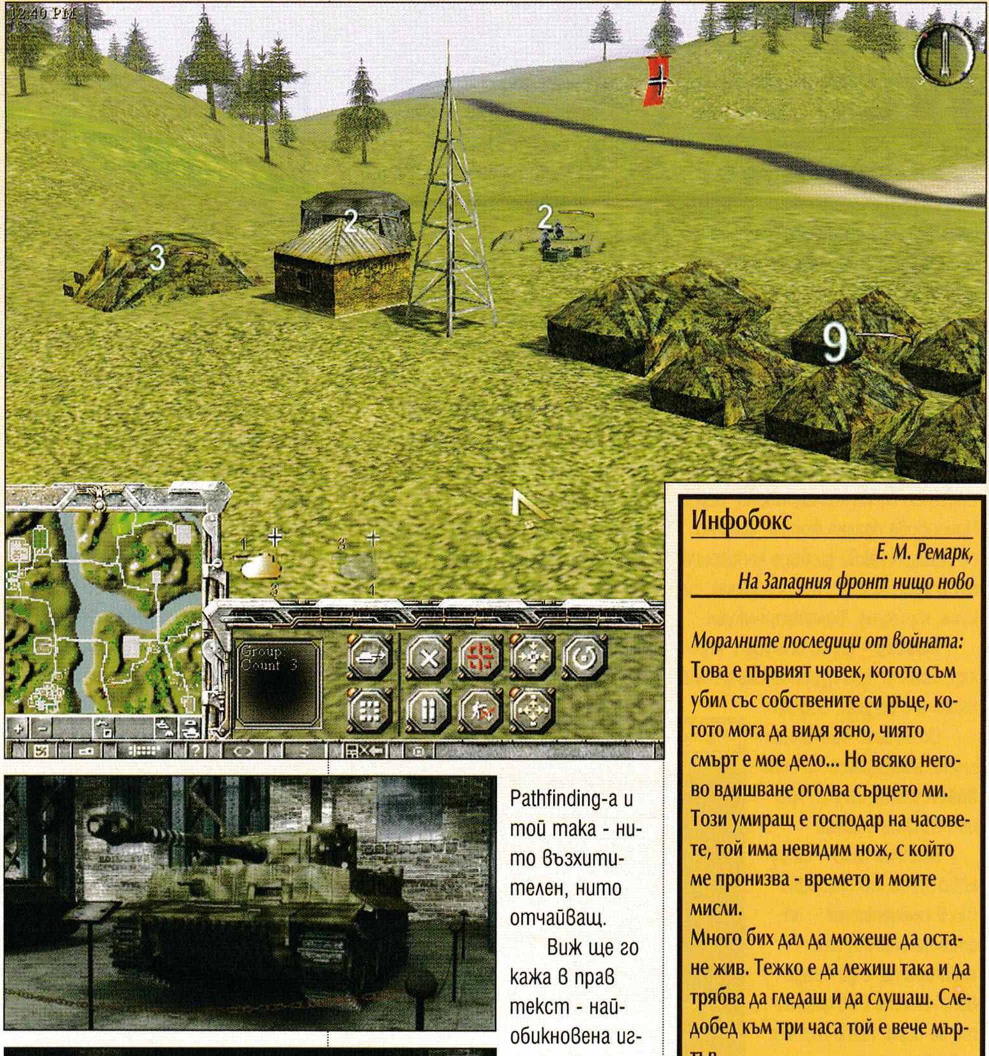
Единиците, може би? Хехе, такива поне има. Но ако си играл някоя от многобройните стратегии на военна тематика ще установиш, че срещаш само до болка известни юнити. Сред тях - пехота, артилерия, авиация, танкове и т.н. Танковете например могат да газят хора, което би могло да се отнесе към реализма, но пък къде е реализмът в това двама пехотинеца, въоръжени с огнехвъргачки да унищожат германски Тигър за има-няма две секунди? Пак добре, че боеприпасите не са безкрайни. В случаите когато свършат можеш да извикаш камион, който да те снабди с каквото ти трябва - посредством едно бутонче call supply vehicle (естествено трябва да имаш въпросния камион и база, от която да ти докара припасите). Докато чакаш можеш да се укриеш, за целта танковете имат камуфлаж, а пехотинците мажеш да ги набуташ в бункери или неутрални сгради.

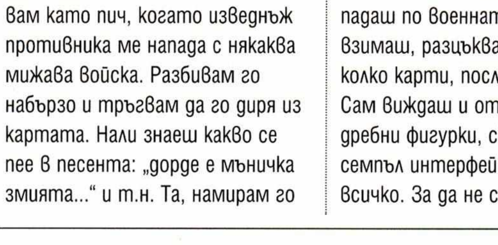
Управлението е стандартното - мишка и клавиатура, горещи клавиши, които можеш да конфигурираш по желание, групиране с любимата комбинация Ctrl+ 1,2,3,4… Стандартно, стандартно, стандартно, стандартно...

Но да продължим с въпросите.

Изкуственият Интелект ли е основната съставка на геймплея? Ще кажа само „Олеле!“ Тоест, иска ми се само това да кажа, но Freeman все разправя да не сме голословни, та ще дам пример:

Цъкам си аз срещу компютъра едно skirmish-че и си се развивам като пич, когато изведнъж противника ме напада с някаква мижава войска. Разбивам го набързо и тръгвам да го диря из картата. Нали знаеш какво се пее в песента: „дорде е мъничка змията...“ и т.н. Та, намирам го и какво да видя - базата му пълна с танкове, които вместо да ме пометат събират прах. Дето се вика: Нямам повече въпроси!





Иначе на ниво „управление на единиците“ ИИ е средна ръка (нямаш ли чувството, че думата среден/но/на е най-често употребяваната в тази статия?), справя се задоволително. Поне пехотинците се сещат да се дръпнат от пътя на танковете, за да не бъдат премазани.

Pathfinding-а и той така - нито възхитителен, нито отчайващ.

Виж ще го кажа в прав текст - най-обикновена игричка. Непретенциозна, направена без вдъхновение, без амбиция, без хъс. Просто ей така - да има. Резултатът - ако някой ти я подари или просто си падаш по военната тематика я взимаш, разцъкваш, минаваш няколко карти, после забравяш. Сам виждаш и от шотовете - дребни фигурки, скучна графика, семпъл интерфейс. И това в всичко. За да не си капо ще се опитам да бъда полезен на общата ти култура и да ти дам оправдание за прочитането на тази скучна статия в следващите изречения и в информационното каре.

Хераклит е казал:

Войната е баща на всички,
тя е цар на всичко.
Едни тя прави богове, други-хора;
от едни тя прави роби, а от

Инфобокс

Е. М. Ремарк,
На Западния фронт нищо ново

Моралните последици от войната:

Това е първият човек, когото съм убил със собствените си ръце, когото мога да видя ясно, чиято смърт е мое дело... Но всяко негово вдишване оголва сърцето ми. Този умиращ е господар на часовете, той има невидим нож, с който ме пронизва - времето и моите мисли.

Много бих дал да можеше да остане жив. Тежко е да лежиш така и да трябва да гледаш и да слушаш. Следобед към три часа той е вече мъртъв...

Безсмислено е всичко, което правя. Но трябва да се занимавам с нещо. Затова още веднъж нагласям мъртвеца да лежи по-удобно, макар че той вече нищо не чувства. Затварям му очите. Те са кестеняви, косата черна, леко къдрава при слепоочията...

Аз ще пиша на жена ти - казвам бързо на мъртвия, - ще й пиша, нека научи от мен, ще й кажа всичко, което казвам и на теб, тя не бива да страда, ще й помогна, и на твоите родители, и на децата ти...

Аз убих печатаря Жерар Дювал. Аз трябва да стана печатар, печатар...

Earth 2150

Автор: Glarusa

Рейтинг 7.5

Графика ■■■■■■■□□□
Звук ■■■■■■■■□□
Геймплей ■■■■■■■■□□
Изкуствен Интелект ■■■■■■■■□□
Мултиплейър ■■■■■■■□□□

Производител: Strategy First
Разпространител: Zuxxez Entertainment
Жанр: Стратегия
Сайт: www.earth2150.de
PC: PII 400, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Висока
Ценност за жанра: Голяма
Време за усвояване: 2 часа
Масовост: Средна
Прилича на: Empire Earth

***EMITTING : rough material**. Внимание – Мливари! Носете брашняни чували, ако сте го закъсали за брашно – тук са специалистите по отупването! Винаги има брашно в празния чувал, което чака да бъде отупано и това най-добре го знае един мливар!* – директива - надпис в офис на *„известна“* фирма.

Мливар – архаична дума, но напоследък се наблюдава известно „възкръсване“ на понятието във фирмите, занимаващи се с производството на компютърни игри. Придобива реална форма, когато се решава каква да бъде концепцията в един Add-on, продължение, сикуъл, трикуъл, 'балигокъв-икуъл.

Мливар – да се римува с мухляр, говняр, при пуритански речник може и с гадняр, подляр.

Отнесено към миналото, мливарите са били важен елемент в ... хранителната верига,

без тях хляб – на куково лято, но погледнато в съвремието – неетично спрямо нас геймърите, е да създават лобита във фирмите за игри, като тупат чувалите, останали от големите идеи и изтискват максимума от полепналите малки брашняни идейки.

Извод – отупаното брашно от стар чувал не може да се сравнява с претъпкан с брашно нов чувал.

Следствие – затвърждаващо се усещане за прецакване и манипулиране в крайния клиент, както и дежа вю, предхождащо разочарованието.

Последствия – наплюти монитори, счупени мишки и ускорени сърдечни ритми.

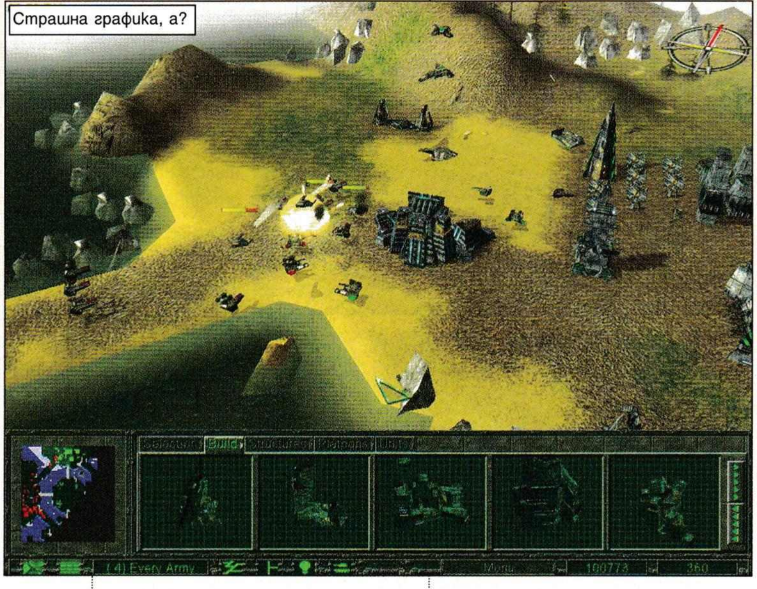
Негативи – system error, not enough free dick(!?!) space.

Позитиви – обогатяване на речника, спрямо съчетанията с мръсни думи.

...част от бележките на играещия „Earth 2150: Lost Souls“, нагърбен със задачата да пише статия за нея.

END OF TRANSMISSION!

Да, подобни мисли наистина ми се въртяха в главата, докато разцъквах последната част Lost souls от трилогията Earth 2150. Още в началото искам да поясня, че не съм настроен негативно към играта – мога да я определя даже като добра. Ще обясня противоречието - споко, не се газирайте.


Страшна графика, а?

История? Да, има. ***Добра?*** Да, сносна. ***Баналност?*** Средно – 300 грама. ***Тръпка в кампейните?*** Да, задоволителна.

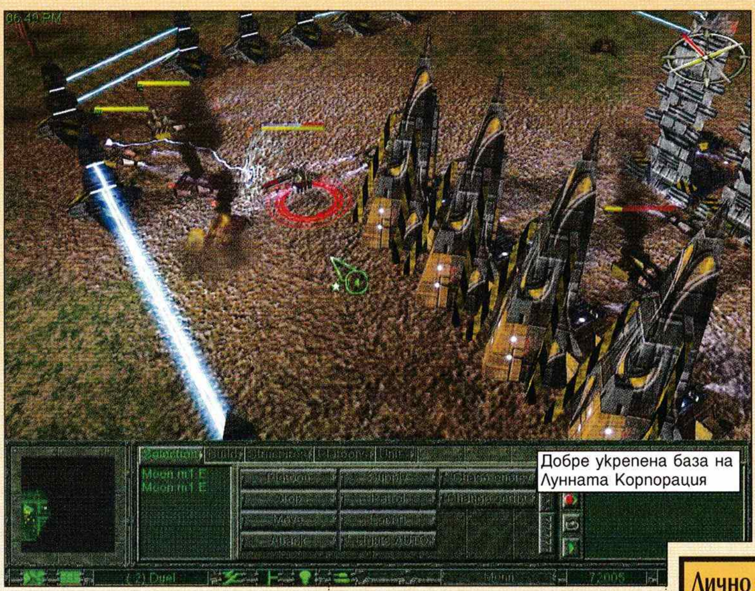
Бля, бля – ядрена война измества земната орбита към слънцето, катаклизмът предстои и настъпва „ прееби фракцийка“, за да напуснеш първи Земята. Старите познати, които хич не се обичат пак са налице: Евроазиатската династия, Лунната Корпорация и Обединените цивилизовани нации (последното име винаги ме е дразнило предвид географската ми принадлежност към евроазиатците). Поредната мазна четка към американския вездесъщ пазар... После кой сварил се изнизал с тиха стъпка по посока на Марс, където - верни на навика - фракциите продължават да си „мерят пушките“ (under law protection) . После пък останалите на Земята и не успели да се изнесат навреме получават втори шанс и боричкането пак започва. Патаклама на корем с две думи. Обичам патакламите. Може би защото имам корем? Не знам.

Странно защо германците от Зъксез, са решили, че като пльоснат три нови терена, два юнита и 4 видеоефекта, ще задоволят исканията ми към един ад-он. Но майната ми.

Някъде някакъв именит многознайко-рецензент се беше изцепил, че съм щял да остана безмълвен като видя

ГРАФИКАТА.

Баси, прав се оказа човечецът, безмълвен останах, когато онова нещо на екрана, което приличаше на компютърен чип с вериги ми проговори и се размърда. Я, тва ми бил юнитът, а аз трябваше да поема управлението му и да спасявам една трета от останалата земна пасмина. Бре, пък аз си мислех, че гледам дънната си платка. Тея странни клечки за зъби... които някои ги наричат „красиви гори“, също много допринесоха за графичния „ласка“, която остърга сетивата ми. После заваля триъгълен сняг - при това диагонално, вместо вертикално, а аз усетих как желанието ми да доиграя БЪРЗО играта, да напиша статията и да се метна в красотата на Уоркрафта е неустоимо. Вярно военна тематика, преобладаващо-


Добре укрепена база на Лунната Корпорация

задължителна гама е кафяво до тъмно зелено (ехххх, куейк 2), но дори и от тези цветове, добрият дизайнер може да изстиска прилична понятност на картината (еххххх, не се сещам). Е, някои визуални ефекти заслужават адмирации в отрочето на Zuxxez, но не могат да наклонят везните. Може да не се съгласите с мен, но откакто видях Ънриъла, мога да споря до преклонна възраст с Вас, какво значи хубава графика. Не че ще го играя, аз съм по стратегиите. И като техен почитател не мога да не отдам заслуженото на Земя 2150: Изгърбени души (баси готината грешка), относно някои иновации, които рядко ще срещнете във водопада от дарни и бездарни RTS-и в наше време.

На първо място

ТЕХНОЛОГИЧНОТО ДЪРВО.

Не тия клечоци на екрана, дървото на технологиите. Очарова ме, още на първо четене (разбирай, първата част на играта).

Разработчиците не са го пипали и пак си и е голямо. Рамо до рамо с Master of Orion, Civilization и по-малко известната Ascendancy, това е – ммм, как да го нарека – едно от любимите ми технологични дърва. Тука искам обаче да споделя и „НО!"-то си. Нямам хронометър в къщата си, та така и не успях да засека и разбера – аджеба, само ми се струва или наистина, когато съм в менюто с рисърчовете времето върви по-бързо, а когато съм извън него се точи едвам-едвам (спрямо текущия проект). Като изключим предходната забележка, именно в развитието на технологията и бързото ми превръщане в **Морени*** за мен се крие дълбоката тръпка в тази игра.

ИНТЕРФЕЙСЪТ

ще озори бая новаците. Съветвам ги да стиснат зъби и подтиснат желание за uninstall, защото, вервайте ми, новобранци - заслужава си. Отделете малко време и нерви, четете хелпа и бърникайте в настройките, ще бъдете възнаградени. За ветераните предполагам няма да има проблем, просто защото няма да се сблъскат с радикални новости.

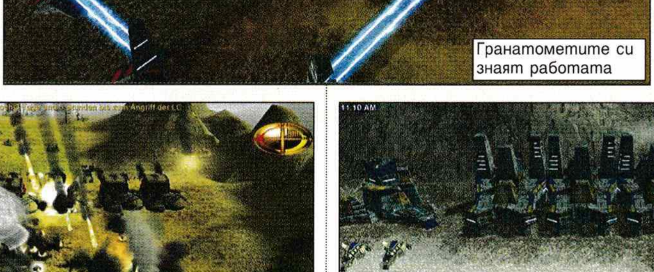
Труден на пръв поглед, приятен при опознаване - сложен интерфейс. Проблеми: маркирането (тип загребване /"drag"-ване). Особено, когато исках да смеся сухопътни и въздушни единици. Ако са групирани предварително, окей, но всеки стратег знае, че понякога трябва да гепиш предните ранени единици и да ги преместиш настрани или отзад, а с група това не става. Неприятно е. Друго, което ме изгразни е, че от въртенето на камерата и фиксирането й в игралния екран по посоките на света, зависи кое е ляво и кое е дясно. Въртя камерата (с мишка, с кийборд) да погледна базата си отляво. В този момент ме нападат. Нямам време за скрол, натискам групата, и й посочвам на игралния екран да тръгва по посоката на червената точка от минимап-а. И става ужас – моите тикви вместо да тръгнат напето и бойко към омразния натрапник, се обръщат като бити педерасти и тръгват към близките горички, а оня си вее коня из моята база. Тъпо, а? Ако Ви звучи сложно и не може да си го представите, успокойте се, ще имате възможност да се убедите по време на игра. Свиква се, но адски трудно.

Лично мнение

Glarusa

С едно наум, заслужава си, особено за хард фенс на RTS.

Палитрата от удобни шорткъти е богата и това само ме радва.


Гранатометите си знаят работата

МУЗИКАТА

ме изненада на няколко пъти. Тя не е нова, но я бях позабравил и когато над ултра-технологично изглеждащата ми база се разнесоха акорди, подходящи за средновековен епос, бях озадачен. Не ми се върза, ама грам, с обстановката, да не говорим за името на играта. В други моменти звучеше саунд, напомнящ ми постакалиптичната звукова атмосфера на Фолаут, което отнесено към фабулата на E2150LS си беше съвсем на място. Споменииии, споменииии – пееха едни.

ИЗКУСТВЕНИЯТ ИНТЕЛЕКТ

не е впечатляващ, но не е и отблъскващ с тъпотата си. Вражеският юнит умело усеща момента кога да се изниже от битката на близо 2 живот. Обаче важи за битка на неутрален терен, ако ти напада базата например, си напира упорито и го опукваш като ловец сляп елен. Пак противоречиво, нали?

Абе цялата игра според мене е на приливи и отливи, в един момент ти иде да разцелуваш дисковете или монитора, дарили те с притежание и визуализация на един шедьовър, а в друг искаш да пъхнеш чадър в гъ... ъъъ, носа на някой разработчик и да го отвориш. Затова и мнението ми е толкова различно и на места противоречиво (честен съм поне). Процесът на игра на Earth 2150: Lost Souls за мен бе редуване на нерви и наслада, на разочарование и възхищение. В заключение, с половин и малко повече уста казвам, че играта е харабия. Препоръчителна за стратези с желание и здрави нерви. Оставям Ви сами да прецените, и все пак знайте, че си заслужава да пипалите Nero-то.

**Морени – популярни в началото на века с мотото си „трепач" вафли.*

Celtic Kings Rage of War

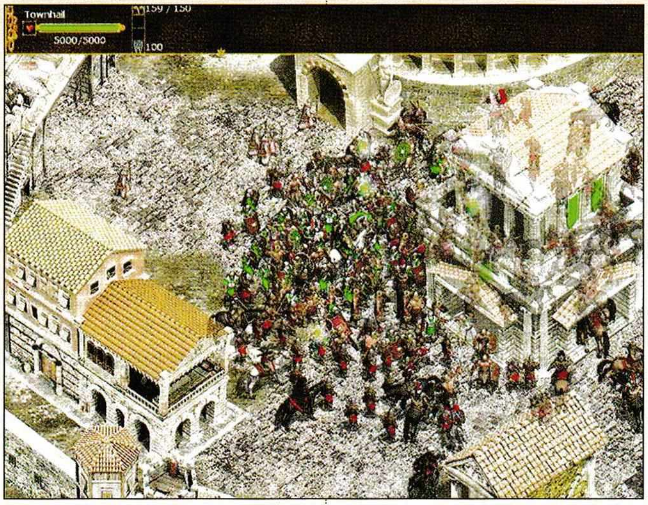
Автор: Liso

Рейтинг	8.8
Графика	■■■■■■■■□□
Звук	■■■■■■□□□□
Геймплей	■■■■■■■■■□
Изкуствен Интелект	■■■■■■■■■□
Мултиплейър	■■■■■■■■■□

Производител: Haemimont
Разпространител: Strategy First
Жанр: Стратегия/Ролева игра
Сайт: www.celtickings-game.com
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Висока
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Средна
Прилича на: без аналог

Може би си задавате въпроса: „Защо?“ След като преди няколко броя пуснахме обширна статия, след като играта се продава вече повече от месец в света, а пиратските копия наизлязоха още по-рано. Защо отново пишем за Celtic Kings: Rage Of War?

Ако си го задавате, значи тази статия действително е необходима. Би било наивно да ви го обяснявам, развявайки знамето на патриотизма, макар да ми се иска. Осъзнавам, че в ушите на мнозина обвитите в патос изречения биха звучали смешно. Затова ще си спестя еуфорията и ще се опитам да бъда обективен.



И така, за мен един факт е неоспорим. Ние, българите, нямаме културата и възпитанието да уважаваме и ценим родното. Разбрах това, когато се появи Цар и така и не успя да придобие масовост, а някакъв набеден рецензент на родно гейм издание дори си позволи да оплюе злобно играта. Забелязвам същите признаци на апатия и безразличие и днес, когато CK:ROW е вече на пазара. Мълчание, никакъв шум, никаква еуфория, никакъв интерес. Обзалагам се, че минимум 90% от четящите тези редове дори не са си направили труда да я погледнат. И с това изпускат много, действително много. Казано е: „Никой не е пророк в собствената си държава“ - факт! „Царят“ придоби далеч по-голяма известност в Испания - където само месец след излизането на играта бе организиран турнир с 320 участника.

Всеки заинтересуван може към днешна дата да посети сайтове като Game Spot, Game Spy, IGN и да види колко високо са оценени Келтските Крале. Цитирам:

„...прекрасен хибрид между RTS и RPG, който ще се хареса на феновете и на двата жанра...“.

В нашата специализирана преса - почти нищо. Но стига с това, има и добра новина. Келтски Крале ще се локализира за българския пазар, изцяло на български и на изцяло българската цена от 30 лв. Не карам никого да си я купува от родолюбие: това, което се опитвам да ви помоля, е да ѝ дадете шанс. Ще се опитам накратко да ви обясня защо би следвало да го направите.

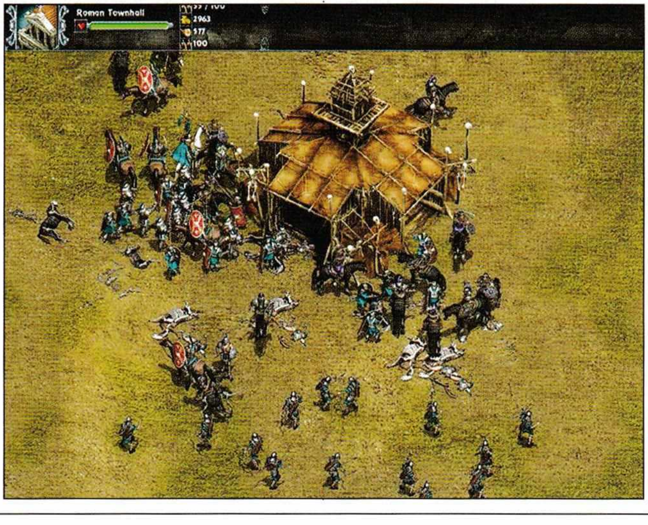
Стратегия или тактика?

Каква е разликата между стратегия и тактика?

Стратегията е глобално понятие, тя включва всичко във войната - продоволствие и снабдяване, транспорт, дислокация на частите по стратегическата карта и т.н.

Тактиката е начинът за спечелване на определена битка. Битките в Shogun, например, бяха тактически. Много от игрите, дето уж носят прозвището Real Time Strategy, изобщо не са стратегически. Даже и тактически не са. В тях най-често се развива единствено базата и се дава юруш напред. Играчът не се води от никаква мисъл, освен дали да влезе отляво или отдясно в базата на врага.

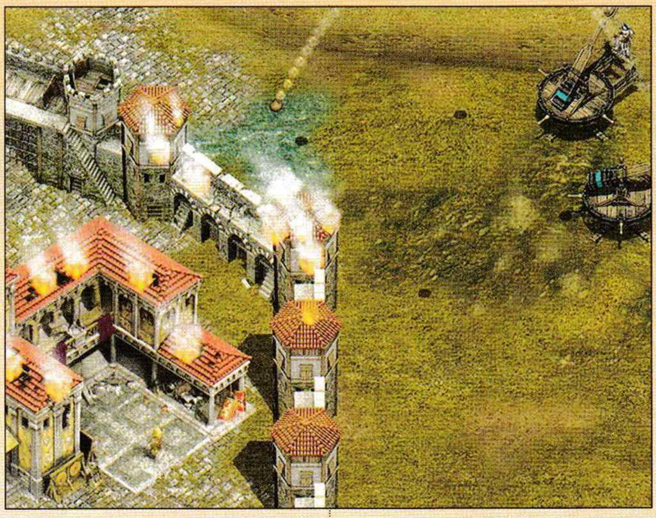
CK: RoW е стратегическа игра в истинския смисъл на израза. Разнородната армия и глобалното мислене са ключовете към победата. „Една игричка“ тук не са просто две-три сражения, това е истинска война, която на големите карти трае часове. Основната ви цел трябва да е насочена върху това как да прецакате противника, далеч още преди да сте стигнали до физическата битка. Не че управлението на единиците няма никакво значение в играта, но тя се решава много повече в стратегически план, отколкото в тактически. Дойде ли време за битка, никой няма възможност да обмисля тактически ходове,



просто всичко се хвърля в мелето. Ще дам пример: Играехме два отбора от по трима души. Избрахме Large Islands карта и когато започнахме да геймим, се оказа, че двата отбора са на отделни острови. Започнах да давам абсолютно всичките си пари за кораби. Поръчах на единия от съотборниците си да направи същото, докато другият от екипа бълваше само пехота. Какво мислите, че се получи? Ами… нищо повече от морска блокада. Когато вторият отбор реши да напусне границите на острова си, се оказа, че аз имам двадесет кораба и всеки техен построен веднага биваше потопен. Опитаха се да унищожат флотата с катапулти от сушата, но това само доведе до малко повече маневри от наша страна. Противникът вече беше загубил, бе само въпрос на време...

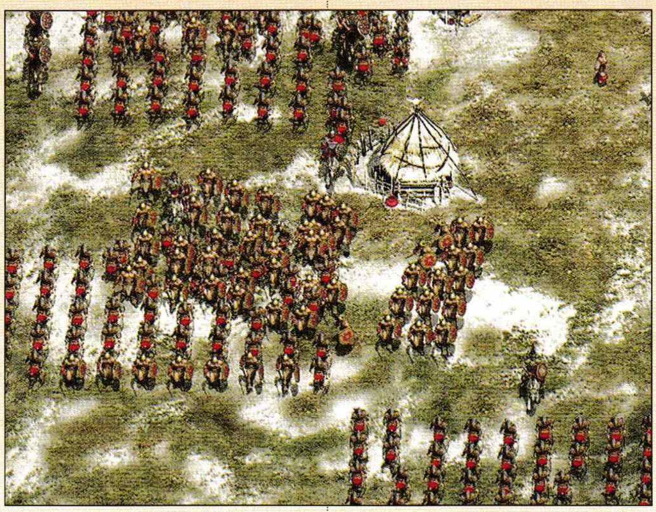
Недостатъци и забележки

...Тъкмо решихме да дебаркираме на техния остров и… играта взе, че заби. Не питайте колко много обичах в онзи момент роднините на програмистите. Както и да е. Това е и един от проблемите на играта - стабилността в Single и Multiplayer. Освен стабилността, друг проблем е звукът. Да, болното място на Царя е пренесено и тук. Единиците са озвучени, но репликите им са някак сухи и постни. Логично, бих казал - при положение, че трима души са правили двадесет и един гласа. Музиката е в Царски стил, но писва след няколко часа игра. Последната ми забележка е свързана с командите. Не знам и аз вече колко пъти ми се е случвало моята армия, на която съм дал атака в определено направление, и тази на врага да се разминат една през друга, да се поздравят като стари комсомолски другари и да си продължат по пътя. Може би в следващия **patch** този недостатък ще бъде отстранен, но дотогава е препоръчително да не разчитате на съобразителността на единиците си и да задавате ръчно командата за атака. Като изключим тази забележка, спокойно мога да кажа, че...



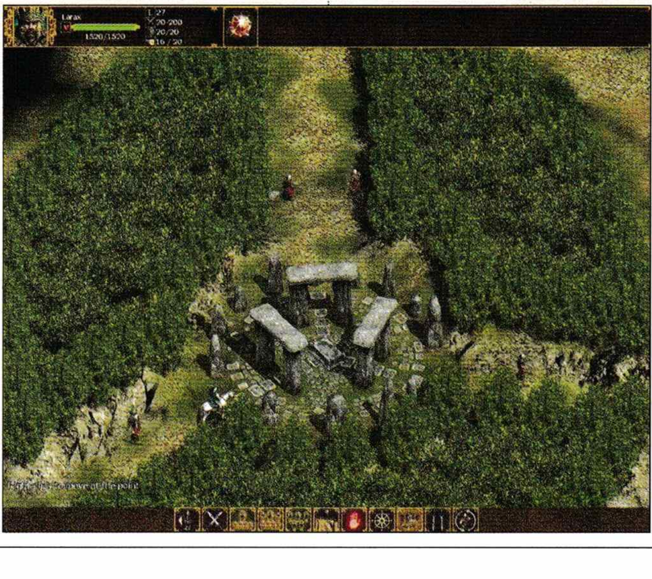
Изкуственият Интелект на компютърния опонент е великолепен

Най-малкото доста над средните стандарти. ИИ атакува от няколко страни едновременно, отстъпва бързо, когато е в понезавидна позиция от вас, прави засади и доста кадърни обсади на крепостта ви. Усеща се размах и агресивност в действията му. Адски мръсно копеленце. Пускайки си игра срещу компютъра, можете да му изберете уклон - Defensive или Chaotic. Отбранителният уклон си заплюва една територия, която да пази, като от време на време ви атакува. Хаотичният пък си пада леко грандоман - всичко за него, всичко под ножа.



Част от останалото

Напоследък стана модно да няма най-мощна единица в стратегиите. Няма я старата история от Command & Conquer - строите т'ва дет струва наймного пари и ще ги избиете всичките. В СК: RoW също няма найсилна единица. Да разгледаме случая с „най-мощната" обикновена единица - преторианците. Тези пичове вървят и жънат фрагове, но имат едно слабо място - заприличват на швейцарско сирене, ако атакуват войска, прикривана от стрелци. Всяка единица има място в армията. Не правете моята грешка - доскоро адски подценявах римския гладиатор. Но тези сладури имат огромен Armor срещу стрелци, кули или всякаква друга сган с piercing damage. Трябва да се отбележат също прекрасния Tutorial и клавишът „F1". Когато го натиснете, излиза меню с прилежно описани всички неща за играта: от значението на Fog of War-a и статистиките на единиците, та до артефактите, които те могат да носят. Другата пчеличка за Haemimont са горещите клавиши. Само с две натискания можете да групирате единиците си по опит, вид, или по наличното им за момента количеството кръв. В голямото меле това е безценно. Натискате два shortcut-a и сте избрали най-опитните си единици с по-малко от 50% кръв и можете веднага да ги дрънпете настрана. *Кажете, как да не я обичам тази игра?*



Но стига толкова. Не че няма какво да се пише, но директивата на Главния беше „напиши нещо кратичко и съдържателно". Съмнявам се да съм покрил изискванията за съдържателност, поне да се впиша в краткостта. В заключение ще кажа само едно изречение: това е ИГРАТА за мултиплеър. Нямам нищо против WarCraft 3, обожавам го, просто съществуват и други игри. И всеки, който затваря мирогледа си само в една посока, е обречен на бавна деградация. Бъдете динамични и експериментаторски настроени.

И сега наистина завършвам вече - малко преди привършване на статията беше пуснат мод за СК - „Defenders", голям само 72kb. По последна информация Haemimont са решили да окажат сериозен съпорт на играта, като постоянно вкарват нови модове и карти (както става с Warcraft 3).

Пожелавам им успех, на вас - също!

Divine Divinity

Автор: Alex III

Рейтинг	**7.5**
Графика	■■■■□□□□□□
Звук	■■■■■■■□□□
Геймплей	■■■■■■■■■□
Изкуствен Интелект	■■■■■□□□□□
Мултиплейър	□□□□□□□□□□

Производител: Larian Studios
Разпространител: CDV
Жанр: Ролева игра
Сайт: www.divinedivinity.com
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 3
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Голяма
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Средна
Прилича на: Icewin Dale

Въведение

„Абе ти можеш ли да ми кажеш как така ядем? Нали нямаме стомаси?“

„Като си тръгнал да разсъждаваш над това, по-хубаво питай как можем да говорим - нали нямаме и гласни струни, нито дробове.“

„А как въобще се движим без мускули и сухожилия? Какво държи костите ни да не се разпаднат? Ние и стави нямаме.“

„По-добре не се задълбочавай над тези неща, това е черна магия. Този вид екзистенциални разсъждения могат да ти докарат беля.“

Звук на разсипващи се по земята кости. Тишина. На теб ти остава само да събереш притежанията на двата бивши скелета - на тях вече няма да им трябват. Тук няма кой да те съди за мародерство.

Глава първа - Кратка хроника

Когато Прокълнатите нападнали за пръв път, в челото на атаката им вървяли демоните. Могъщите магьосници искали не просто да завладяват - те искали да унищожават и да отмъщават. Избивали безмилостно жените, децата и старците наред с бойците. След месеци отчаяна партизанска война и игра на котка с мишка, последните защитници на графство Ривелон били принудени да влязат в открита битка с демоничната армия. В часа на сигурното им поражение обаче съдбата им се усмихнала. Нечакана и неканена на бойното поле се появила армията на джуджетата - най-ненавистните противници на всяка черна магия. С тяхна помощ Прокълнатите били разбити, а страховитият демон, който ги предвождал - прогонен.

При втората си атака Прокълнатите били много по-добре подготвени. По-многобройни, с повече демони на своя страна и начело с могъщ магьосник-воин, те нападнали наново - след много години, прекарани в приготовления. Съюзът на седемте раси на Ривелон - хора, елфи, джуджета, орки, гущери, импове и магьосници - се оказал безсилен да ги спре. С помощта на отчаяна хитрост предводителите на съюза успели да унищожат водачите на прокълнатата армия, но цената на победата бил собственият им живот. Освен това, след битката в най-тайната тъмница на замъка Stormfist като наследство останал Мечът на лъжите - коварен артефакт, способен да подчини на злата си воля всеки, дръзнал да се докосне до него.

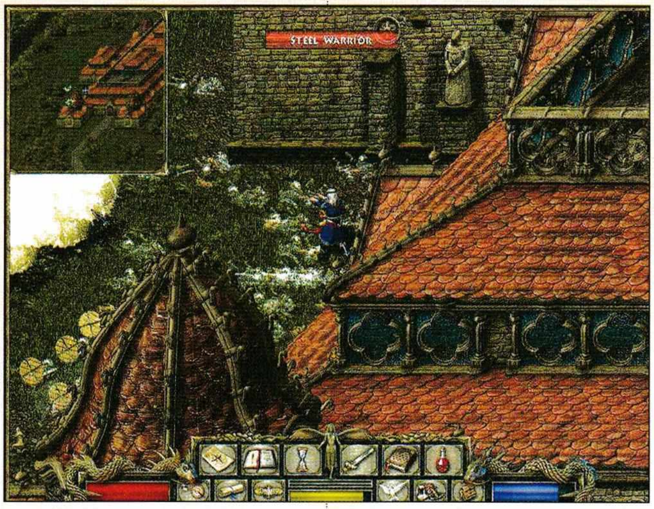
След това поражение Прокълнатите като че изчезнали. Лековерните мислели, че разгромът им е унищожил до крак. По-далновидните се бояли от завръщането им, но не изричали на глас страховете си. Минали столетия на мир и спокойствие.

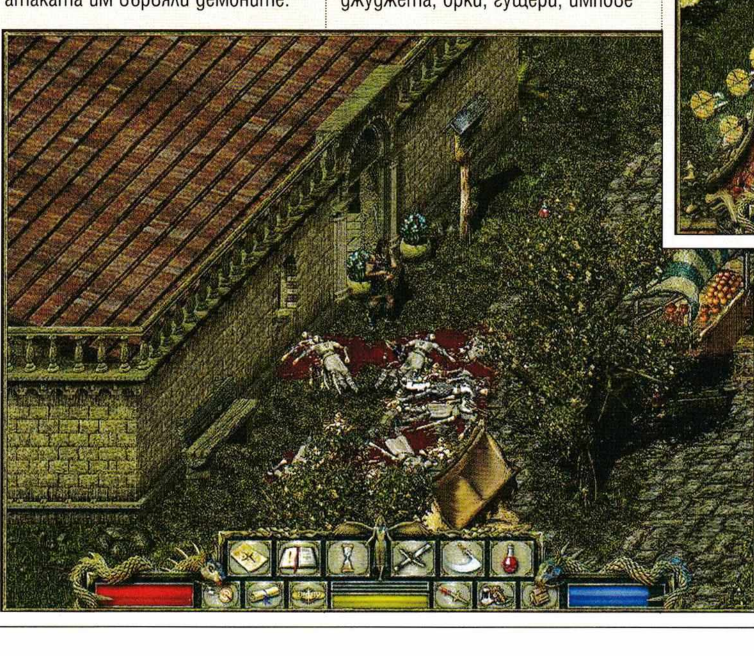
После дошло времето Прокълнатите да се раздвижат и отново да се вдигнат на поход за отмъщение. Търсели Меча на лъжите.

Глава втора - Запознаване

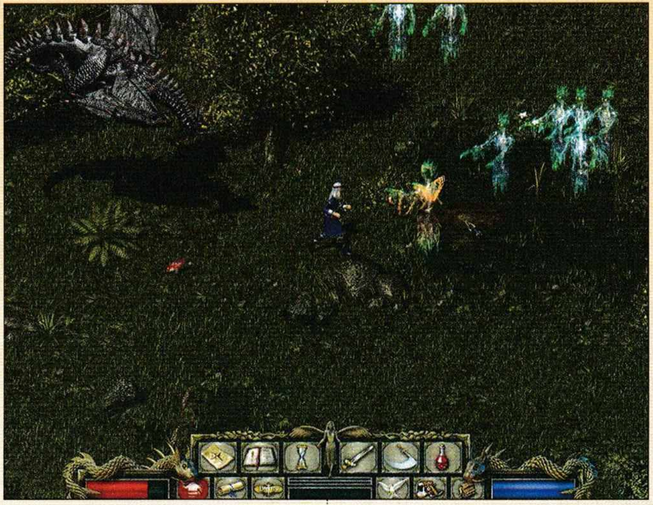
Боли те главата. Бавно изплуваш от кошмара. В ума ти сън и спомен се преплитат и не можеш да отделиш фантазията от реалността. Пред очите ти се мяркат зелените, озъбени физиономии на нападащите орки, бягството, безнадеждната битка, удара, земята отблизо... И, странно защо, една котка.

Няколко лоши и една добра

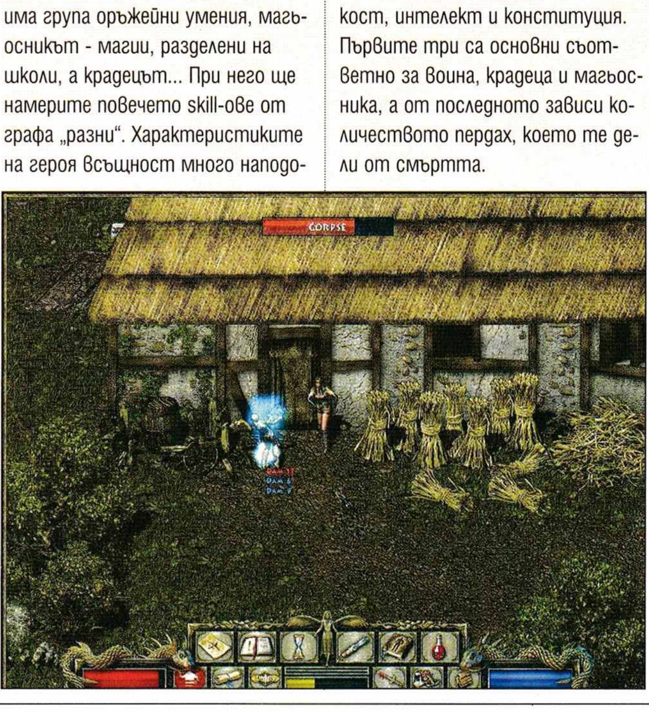




новина. Не знаеш къде си и как си се озовал в това легло. По-лошото е, че не помниш и кой си. Хубавото е, че раните ти са превързани, но това май не е чак толкова съществено на фона на факта, че ти се вие свят и си гладен като вълк. Време е да излезеш от това мазе и да разгледаш света наоколо...



Преди да се върнем на света обаче, най-добре да хвърлим едно око на теб самия. Можеш да имаш една от три „професии“ - воин, магьосник, или човек на подозрително звучащото поприще на тези, които оцеляват - Survivor (както вероятно се досещаш, на други места „оцеляващия“ наричат за по-просто „крадец“). На всяко от тези занятия съответства набор умения. Освен според професията, уменията са разделени на групи и според функцията си. Примерно, воинът има група оръжейни умения, магьосникът - магии, разделени на школи, а крадецът... При него ще намерите повечето skill-ове от графа „разни“. Характеристиките на героя всъщност много наподобяват тези от Диабло, с тази разлика, че уменията не са организирани в дърво на зависимост едно от друго, а могат да се вземат по всяко време - стига да покриваш изискванията за ниво. За разлика от повечето RPG-та, в Divine Divinity нивата се печелят по две-три за час игра. При това - не само в началото е така, тенденцията се запазва за доста време. Затова не се ядосвай, ако сбъркаш къде да поставиш някоя точка умение или атрибут - скоро ще получиш още и можеш да направиш нов опит да налучкаш правилното развитие. Не съм ли споменал атрибутите на персонажите досега? Ами то е, защото те са стандартни, съвсем като на Диабло. Имаш сила, ловкост, интелект и конституция. Първите три са основни съответно за воина, крадеца и магьосника, а от последното зависи количеството пердах, което те дели от смъртта.

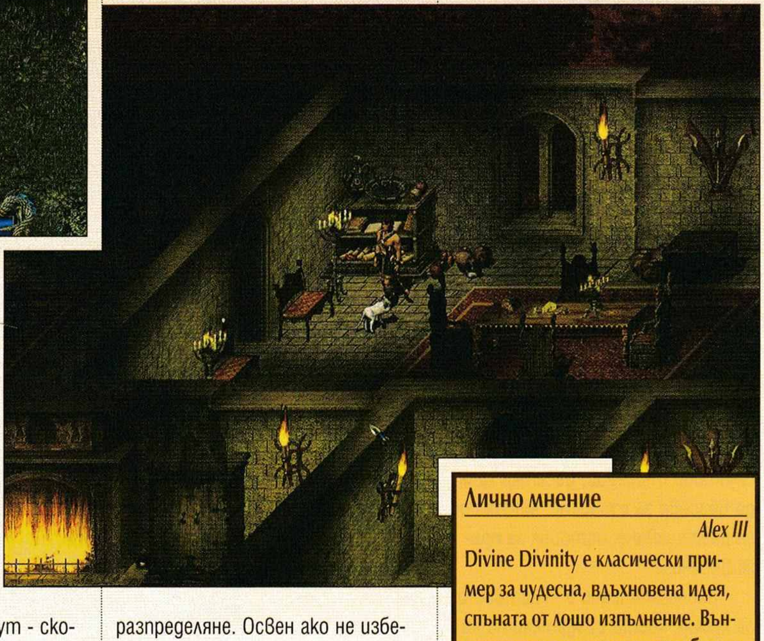


Специфичното тук е, че можеш да комбинираш класовете персонажи. Всъщност, разликата между маг, боец и „оцеляващ“ е в първоначалните атрибути и умения, които имаш. Оттам нататък всичко зависи от теб. Много трудно можеш да създадеш „чист“ герой - с умения само на магьосник примерно. Особено в началото възможностите за подобряване на уменията в една специфична област са по-малко от точките, които получаваш за разпределяне. Освен ако не избереш да си ги пазиш за неясното бъдеще, просто ще ти се наложи да ги използваш за подобряване на уменията ти в някоя странична за основното ти занятие област. Което е добре, като се вземат предвид патологичните недостатъци на героя ти в някои области. Elven sight например е задължителен за всеки, който иска да може да вижда на повече от метър пред носа си. Identification е нужен за разпознаването на предмети, Repair - за поправяне на износена екипировка (и една точка тук стига), Alchemy - за да забъркваш отвари от компонентите, с които е пълен светът, а Charm - да използваш потенциала на инвентара си да получи магически качества (с други думи - по подобие на Diablo да можеш да слагаш руни в оръжията и броните си).

Интересен е начинът, по който регенерираш здравето и магическите си сили - като спиш. Това става на предназначените за целта места - в легло или върху купчина слама (сламата обаче е за еднократна употреба).

Глава трета - Широкият свят

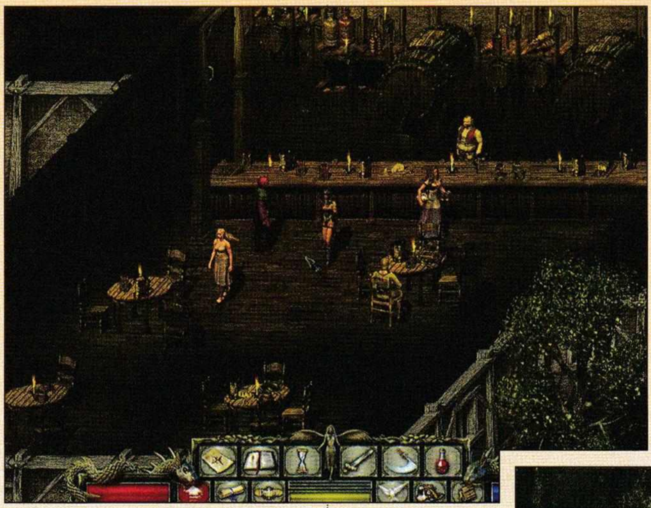
Щом се измъкнеш от мазето, в което започваш играта, ще откриеш, че светът на Divine Divinity е нетрадиционно голям и богат на възможности. Нетрадиционно - в смисъл, че в останалите екшън-RPG-та няма да намериш нито едното, нито другото. В сравнение с класическите RPG-та нито големината, нито възможностите впечатляват чак толкова. В този смисъл про-



Лично мнение

Alex III

Divine Divinity е класически пример за чудесна, вдъхновена идея, спъната от лошо изпълнение. Външният вид на играта е способен да уплаши и медуза и се иска силна воля или неуморима любознателност, за да преодолее човек инстинктивната си реакция на отхвърляне и пренебрежение. Проблемът в случая е, че продуктът на Larian не заслужава нито едното, нито другото. Под невзрачните дрехи се крие чудесна игра -приятен геймплей, много смях, чудесна атмосфера и доста интересни идеи. Въпреки, че на пръв поглед създателите й са преписвали от добре познати заглавия, всъщност от тях за заели само най-доброто, а останалото са измислили сами. При това - направили са го добре. Всичко е направено с мярка и мисъл. Всеки път, когато играта заплашва да стане досадна с нещо, то се променя точно навреме и вниманието ти се прехвърля на друго място. Наистина се надявам, че ако опиташ да я играеш, ще направиш усилието да прекараш с нея поне 20 минути. Оттам нататък смятам, че няма да има нужда да те убеждавам, че си заслужава да прекарваш времето си с нея - ще се убедиш сам.

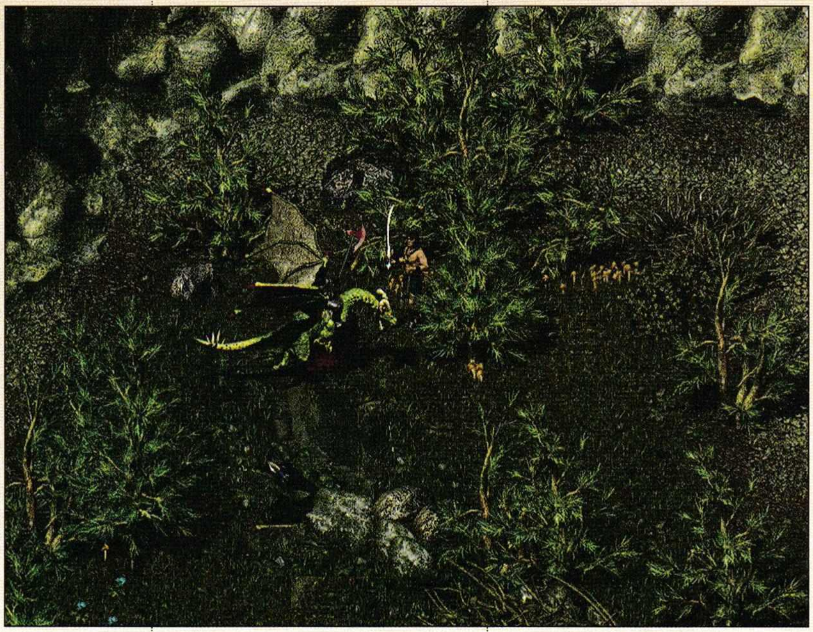


дуктът на Larian представлява смесица между поджанрове - кръстоска между Diablo и Baldur's Gate. Ще откриеш тонове книги за четене (но не вярвай на всичко, което прочетеш), хиляди персонажи, с които да говориш и търгуваш (обаче не се връзвай на всяка тяхна реплика... и НЕДЕЙ да купуваш „летящото" килимче), много десетки куестове, огромна територия за изследване, стотици тъмници, десетки хиляди врагове за избиване, мистерии за разрешаване, история за преживяване...

Забележително е чувството за хумор, което създателите на играта са вложили в творението си. На всяка крачка ще попадате нови и нови поводи да се разхилите истерично - било от реплика, сценка или образ. Личи си, че дизайнерите са се забавлявали добре, докато са си вършили работата.

Интересно е решен въпросът с бързото изминаване на разстоянията в огромния свят. Първо, картата е осеяна с телепортни площадки, които ще можеш да активираш една по една. Новостта обаче идва в лицето на две магически пирамидки. Можеш да ги пренасяш и хвърляш на земята както и когато поискаш. Можеш да ги използваш както от земята, така и от инвентара си. Като го направиш, се пренасяш мигновено до другата пирамида. По този начин можеш по всяко време да си организираш двупосочен телепортен канал между произволни точки на картата. Добра идея е да държиш едната пирамидка в центъра на някой град, близо до легло и магазин. Така винаги ще имаш къде да отстъпиш от някоя трудна битка, а и ще можеш моментално да пласираш заграбеното съкровище. Напълно ще оцениш важността на това наглед дребно удобство в момента, когато ти откраднат пирамидките. Доста ще бързаш да си ги прибереш. (Между другото, точно за този момент от действието е добре да знаеш, че в играта има преносимо легло. Намира се близо до Curst Abbey.)

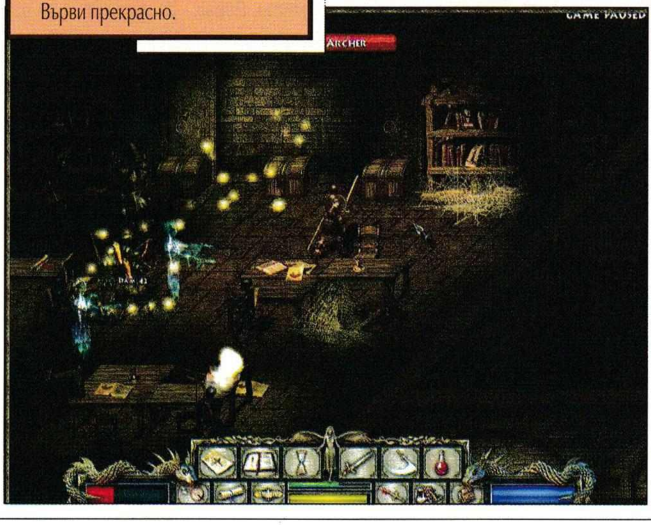
Враговете идват в десетки разновидности - обикновени и екзотични, познати и фантастични, вълшебни и не-магически. Всеки си има силни и слаби страни, които е хубаво да разучиш, ако искаш да избегнеш проблеми с погребалните агенции и дългото време за зареждане на записаните игри (доста от враговете имат навика да те вкарват в гроба за един-два удара ако не внимаваш). Освен това - ако някой път попаднеш на място, където умираш преди да си разбрал какво се случва - просто не се набутвай там. Светът е отворен във всички посоки и няма как отнапред да знаеш къде можеш да ходиш без да се страхуваш, а къде още не бива. Внезапната смърт е знак, че си попаднал на място от последната категория.



Тествана система

Pentium 4 1.7 GHz, 512 MB RAM, GeForce 3 Ti 200 64 MB, Windows XP

Върви прекрасно.



Глава четвърта - Облекло и обноски

Голямата слабост на Divine Divinity - няма как да не я забележиш - е начинът, по който изглежда. На пръв поглед графиката й е горе-долу на нивото на тази от първото Diablo. Всъщност след като поиграеш започва да си личи, че става дума за заглавие от 21-ви век, но това се отнася най-вече за ефектите, не толкова за образите и анимациите в играта.

Звукът е на добро ниво, макар че едва ли ще те остави с увиснала челюст и разширени от възхищение очи. Записаната реч е характерна и спомага много за потапянето в атмосферата, макар че няма да я чуваш при всеки разговор. Музиката е приятна като фон - ненатрапчива, но с подходящо настроение.

Изкуственият интелект не блести с нищо. Въпреки предварителните изказвания на създателите й, че ще обърнат специално внимание на този аспект от работата си, в Divine Divinity повечето врагове притежават интелекта на градинска кошница, а останалите - на плосък червей. Това обаче не пречи, най-вече заради количеството противници, които ще те заливат през повечето време.

Заключение

Ако не се отвратиш от играта в първите две минути, има голям шанс да я харесаш. Слабата графика и ИИ се компенсират от интересния геймплей, разнообразния свят и чувството за хумор, което дизайнерите на играта демонстрират постоянно. Атмосферата е много добра и историята е увлекателна. Заслужава си да опиташ да я играеш.

YOUR EXPERIENCE TEACHES YOU WELL ...

... TO BECOME A GUARDIAN!

DIABLO II CHALLENGE

CyberNet
Flash 2
Hangar 18
Labyrinth
Next Level
San Marino Nadejda
Southern Cross
Dream
Gattaca
KOBO
Mazeto
Sacrifice
Shadow
The Citadel

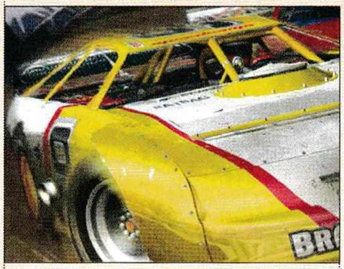
От **1 ноември** 2002г. на 14 места в София феновете на Diablo могат да премерят сили online на **Diablo II Challenge** в мрежата на **Headoff G.I.**

Награден фонд - **1400 лева** плюс множество поощрения.

Подробности - в клубовете или на **http://tourney.headoff.com**

Dirt Track Racing 2

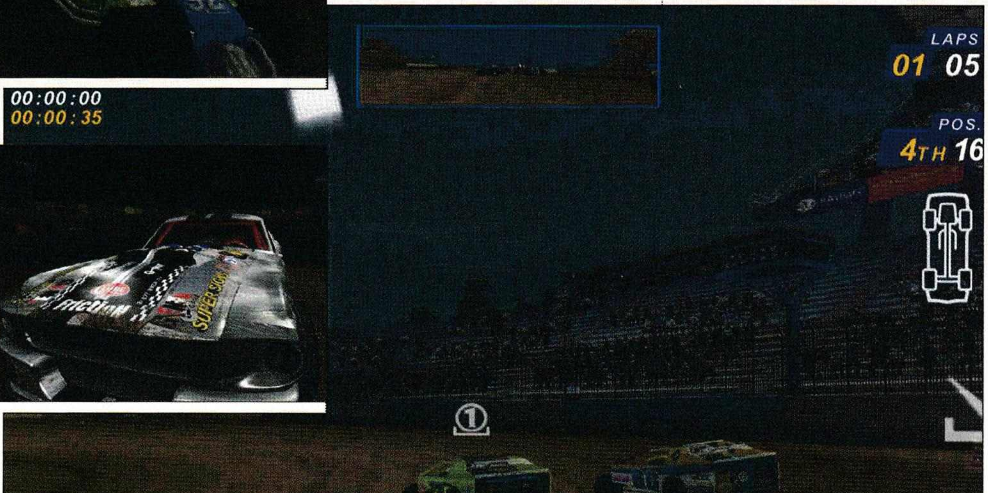
Автор: maggkrabar



Рейтинг	7.2
Графика	▮▮▮▮▮▮▮▯▯▯
Звук	▮▮▮▮▮▮▯▯▯▯
Геймплей	▮▮▮▮▮▮▮▮▯▯
Изкуствен Интелект	▮▮▮▮▮▮▮▮▮▯
Мултиплейър	▮▮▮▮▮▮▮▯▯▯

Производител: Ratbag
Разпространител: Infogrames
Жанр: Рейсър
Сайт: www.us.infogrames.com
PC: PIII 800, 128MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Висока
Ценност за жанра: Голяма
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Средна
Прилича на: NASCAR

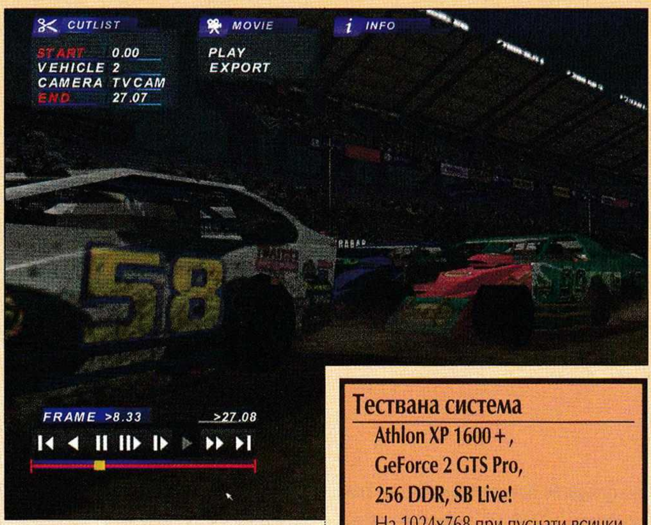
По типичен американски маниер трябва да се примирим, че е важно да има забавление, каквото и да означава това. Имат си хората разни кечмании и откачени шоута, ралита и убийствени гонки, в които ентусиасти демонстрират наличие на огромни количества мускулна или умствена физика, или пък пускат по тесни писти стада почти неуправляеми високотехнологични дзверове. Идеята е да има много фенове, хахухихи на корем, или (най-често) някакъв вид чупене на кости или кривене на ламарини, и всичко това да става с много, много шум и трясък. Dirt Track Racing е едно доста популярно автомобилно шоу в страната, където хората имат достатъчно време да си чешат коремите, да нагъват чипс и пуканки, да дебелеят и да гледат кабеларката до припадък. Е, понякога да ходят и на рейсинг шоута. В DTR нещата са безкрайно прости. Състезанието на пръв поглед е нещо по средата на NASCAR сериите и ралитата по прашни пътища. Тесни писти, овални или по-шантави, по които се изсипват n-на брой четириколесни машинарии, n-на брой откачени пилоти ги възсядат и мачкането на ламарини почва. Шоуто е гарантирано навред из цяла Америка, като състезанията се провеждат в различни градове на над 700 писти. В играта са включени прашни 30 писти с дължина от 1/8 до 1 миля, наклонени до 30 градуса, с формата на овал, D-овал, три-овал, яйцевидни или осморки. Като казвам шантави, имам предвид точно последните, защото на тях са възможни зверски катастрофи!



Малко по техническата част.

Колите са изключително мощни, 700-800 коня са нещо съвсем нормално. Чарковете по шасито и под капака никак не са както при останалите състезателни возила. Колите са разделени на три основни класа: Pure Stock (евтини, без кой знае какви модификации), Production Stock (по-мощни, като са позволени определени модификации по шасито, купето и двигателя), и Late Model Class (наточени откъдето и да ги погледнеш, с корпуси от фибър и кажи речи неограничен брой конски сили в търбусите). Предвид мощностите, стъпили върху прашната писта, и скоростните кутии на тези возила са доста странни. Гумите почти през цялото време ровят из настилката, и трябва просто да избираш на коя предавка да копаеш пистата, като сцеплението на колелата с пистата е нещо твърде относително. Скоростите не са големи, но въпреки това двигателите понасят огромни натоварвания. Мръсната газ се използва през цялото време, от началото до края на гонката. Аеродинамиката няма никакво значение, важно е коритото да рие здраво пистата. Колите все едно плуват по пистата като свръхмощни скутери. Целта е през цялото време да поднасяш колата по идеалната крива на виражите. Състезанието е разделено на няколко гонки, като в края на всяка гонка пистата е разорана като картофена нива след нападение на прегладнели нинджи. Затова между гонките специален камион-лейка минава да полива и утъпква трасето за следващата оран, а през това време зрителите нагъват пуканки и чипс, чешат си коремите и блеят в прахоляка.

Разработчиците са се опитали да пренесат цялата тази дандания и във виртуалното пространство, но, както често се случва, желанието и възможностите обикновено са разделени от паричен недоимък. Няколко спонсора са помогнали за идеята, но явно са били стиснати.



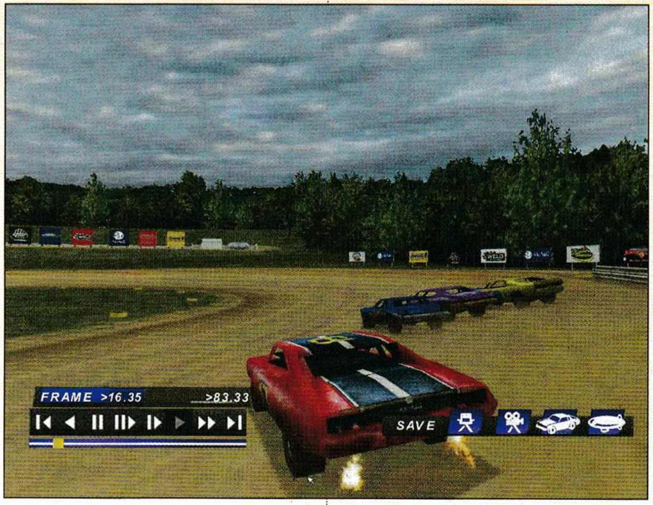
DTR2 е ниско-бюджетна игра,

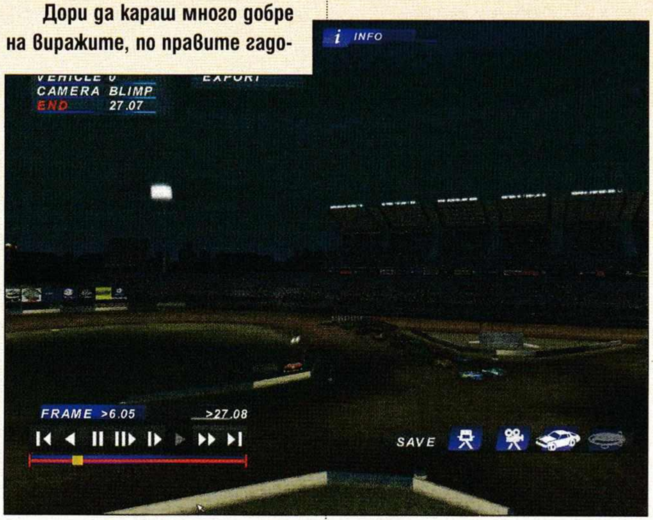
с доста посредствена графика, още по-посредствен звук и страда от хроничен недоимък на гейм-дизайнери. Като се почне от постните менюта, пълната липса на представителни *art*-ове, някаква измислена музика и се стигне до грозноватите писти, натъпкани със спрайтове, ръбавите автомобили, чийто звук никак не гърми с 800 коня, и се стигне до тежкия и тотално неоптимизиран графичен енджин. Лошо. Това отнема доста от кефа при гонките, защото самите състезания са изключително еднообразни. Има възможности за Quick Race, Career Mode и Multipayer. Единствената тръпка при соловеата игра е при Career Mode. Играчът започва с някакви въшливи $1000, с които си купува евтино корито от ниския клас. Състезава се в различни серии, получава някакви въшливи кинти за класирането си, които харчи за постоянни ремонти или ъпгрейди на возилото. При това ъпгрейдите са много скъпи, а парите от състезанието крайно мизерни и недостатъчни. Едновременно с това се стреми да впечатли някой и друг спонсор, който изпрасква логото си на ламарините на колата и почва да киха пари за всяко състезание. Идеята си я бива, само дето на високо ниво на трудност, задачата да спечелиш състезание и да изкараш повече пари се превръща в непосилна. Компютърните противници карат като бесни, а в самата игра гледните точки не позволяват прецизен контрол над колата, дори при наличието на волан или джойстик. Това обрича играча винаги да се влачи след останалите с по-слаба кола.

Тествана система

Athlon XP 1600+, GeForce 2 GTS Pro, 256 DDR, SB Live!

На 1024x768 при пуснати всички екстри сече като за световно, невъзможно е да се играе. При изключване на доста от благинките се играе идеално без кой знае каква загуба на визуално качество. Графиката така или иначе си е кофти по съвременните стандарти.





Дори да караш много добре на виражите, по правите гадовете просто те издухват.

Минах на ръчни скорости, пробвах софийски номера с мръсна газ и помпане на предавките, нищо не помага. Не съм пробвал играта на по-ниски трудности, но на realistic си е направо отврат. Но един бъг в цялата работа ми подобри настроението. Оказа се, че спонсора киха пари, дори и да не завършиш състезанието. Достатъчно е само да започнеш първата гонка, веднага да се откажеш и да пропуснеш останалите. Будалите цакат дори и да не се състезаваш, нали имат договор. Щом не се състезаваш, не харчиш като луд за ремонти, остава доста сухо. Когато открих този номер, за нула време си спретнах възможно наймощно возило, събрах пари за ремонти и тогаз елате ми AI-та. Помпането на предавките при влизане и излизане от виражите върши чудна работа, колата лети по правата. Съвет за тези, които все пак решат да поиграят. Забравете автоматичните скорости, истината е в ръчните предавки, само по този начин имате шанс срещу компютърните опоненти. В DTR2 има солидна доза реализъм и в един момент еднообразното поднасяне по виражите става доста приятно занимание. По колите могат да се правят всякакви тунинг настройки, една от друга по-непонятни. Липсата на готови настройки за пистите или приличен хелп обаче е гадно.

Играта никак не е лоша, но с повече старание еднообразните гонки щяха да изглеждат по съвсем различен начин. Има твърде малко различни коли, тези от един клас твърде си приличат и дори с ъпгрейдите положението не се променя. Липсата на сносна графика и звук още повече развалят нещата, а и играта върви прилично само да бърз комп. Но все пак DTR2 със сигурност ще допадне на запалените виртуални рейсинг маниаци, които искат нещо повече от „газ, спирачка, ляво и дясно". Който има бърз нет, може спокойно да пробва и през Gamespy, в играта има такава опция. Аз пък ще чакам HFS: Hot Pursuit 2.

Sniper: Path Of Vengeance

Автори: Snake

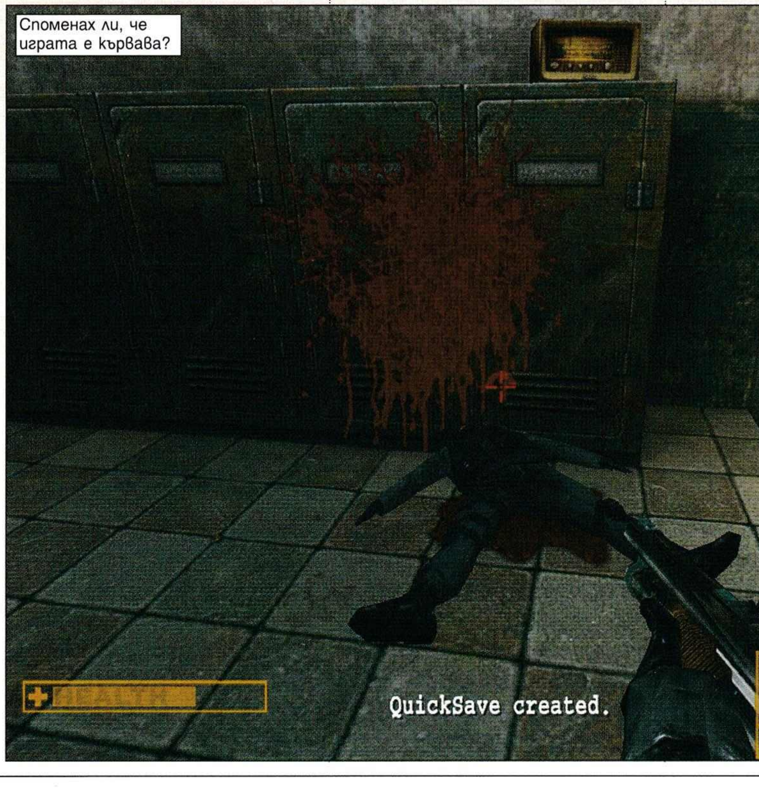
Рейтинг	6.5
Графика	■■■■■■■□□□
Звук	■■■■■■■■□□
Геймплей	■■■■■■□□□□
Изкуствен Интелект	■■■■■□□□□□
Мултиплейър	□□□□□□□□□□

Производител: Xicat Interactive
Разпространител: Mirage
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.xicat.com
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: From Dusk Till Dawn

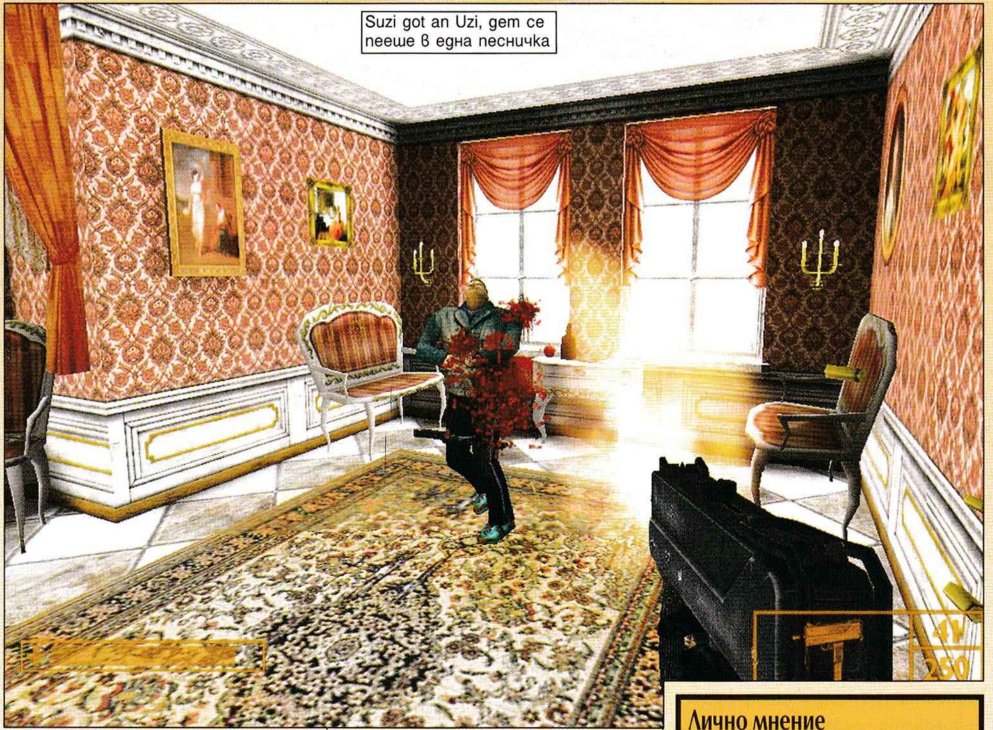
Ако беше филм Sniper: Path Of Vengeance най-вероятно щеше да бъде с участието на Жан Клод Ван Дам или Долф Лундгрен, щеше да е лансиран директно за видео консумация и щеше да го намериш на рафта до „Мост на дракони“ или както там се казваше оня филм в който русият швед налага тъмни балкански субекти из горите на Владая и в двора на Софийския Университет. Пътят на отмъщението е перфектният игрален еквивалент на това, което американците наричат B-Movie - нискобюджетна, клиширана до безобразие, доволно цинична и кървава продукция. Независима и забавна, по свой собствен начин, по простата причина, че е твърде далеч от класата на големите хитове и респективно от строгого отправения към тях поглед на цензурата. Подбно на добрите представители на тези филми и Path Of Vengeance става, за да си убиеш някой и друг час, но в момента, в който излезеш от играта ти остава единствено смътния спомен, че си стрелял по някакви лоши в името на някакво отмъщение. Дори и в момента се улавям, че някои доста сериозни моменти от Снайпер-а ми се губят, а са минали едва три дни откакто съм приключил с играта. Което в някаква степен е тъжно, защото - както ще стане дума по-надолу - POV определено има своите силни страни и с малко по-добра реализация това би могло да бъде нещо доста повече от поредното посредствено заглавие. Но нека да караме по ред.

Историята е повече от стандартна. Героят ти е елитен наемен убиец. Казва се Снайпер, с което измъква изпод носа на 47 титлата за най-глупаво име на килър в игралната история. Някой го натопява. Вкарват го в затвора. Бяга от там. И започва да си отмъщава. Пътят му естествено е белязан със стотици трупове, хиляди гилзи и реки от кръв. Кръвта на полицаи и мафиоти се смесва в обща, помътняваща под слънчевите лъчи кафеникава маса, в която определенията за добро и зло се размиват. С което вписваме първата червена точка в тефтерчето на Mirage Interactive, защото - с очевидното изключени на GTA-сериите - Sniper е може би единствената екшън игра в която не се промъква дори и намек за морално послание. Героят ти е безапелационно циничен, груб, неприятен и безобразно лош до такава степен, че веднага ти става симпатичен. Гласът на дубльора, поел главната роля е повече от подходящ за целта и с ниския си тембър и провлачено произношение наистина представлява вокална изява, която не би желал да чуеш зад гърба си в тъмна уличка. Първата черна точка пък идва от факта, че целия потенциал на лошото ни момче е опропастен от доста некадърния сценарист, който очевидно е решил, че ако насити диалога с цинизми никой няма да забележи, че покрай тях не е написал

Снайпер. Пат ъф венджънса е на околните снимки.


Споменах ли, че играта е кървава?

QuickSave created.



Suzi got an Uzi, gem се пееше в една песничка

нищо смислено. Още повече, че според авторовата концепция в POV диалогът е доста важен аспект от геймплея. Идеята е, че Снайпер може да разговаря с всеки неагресивно настроен персонаж, който среща в играта, като в повечето случаи дори си има набор от няколко реплики, между които можеш да избираш каква точно глупост да каже. Не че видях особена разлика в това дали ще напсуваш повечето персонажи на майка, ще ги помолиш учтиво да ти помогнат или просто ще ги гръмнеш в тиквата, но във всеки случай пренасянето на този класически куестаджийски елемент в екшън е приятна иновация за жанра.

И като си говорим за иновации не мога да не спомена и за най-добрия аспект на играта. Намесването на RPG елементи. Въпреки, че Sniper не може да се мери с NOLF2 по изпипаността на този параграф (прочее искам да ти поднеса най-искрените си извинения, че няма да мога да напиша ревюто за тази възхитителна по моему игра, както ти бях обещал, но просто нямам времето, необходимо ми за да я поиграя достатъчно, а мразя да пиша претупани статии) той предлага поредната стъпка на екшън жанра в правилната посока. И самият факт, че въпросната правилна стъпка е направена от толкова малка и евтина игра трябва да бъде повече от показателен за големите производители и да им показва ясно какво се очаква от тях. Става дума за следното. В Sniper героят ти си има онова прозорче, на което в ролевите игри му викат character sheet. Там под представителната му престъпна физиономия виждаш колко точки експириънс си качил до момента и колко още ти трябват, за да достигнеш следващия левъл. Експириънс - логично - се трупа основно чрез качествено убиване на лошите и, в редки случаи, на правилно проведени диалози. Както си му е ред, когато качиш ниво получаваш точки, които можеш да разпределиш върху трите основни показателя - stamina, health и strength, както и върху уменията на героя ти за боравене с всяко едно от осемте оръжия в играта. В добавка използването на всяко едно от съответните оръжия - по познатия ни от Elder Scrolls-сериите и Dungeon Siege начин - също качва точки върху показателя на гъна. Това на практика означава, че ако си върл фен на пушката помпа я ползваш често ще ставаш все по-точен, скорострелен, бързозарeждащ и поражениенанасящ с нея. Освен по тези два начина можеш да добавяш и временни точки върху основните си показатели с помощта на алкохол и медикаменти. И трябва да ти кажа, че в Sniper можеш да видиш най-очарователно пресъздаденото на монитор напиване от Redneck Rampage насам.

Лично мнение

Snake

На мен играта ми беше доста забавна на места, пък и - от чисто професионална гледна точка - оценявам доста високо добрите идеи на създателите й. Въпреки това наистина не мога да я препоръчам заради изнервящите гафове.

И аз те обичам миличък. Казвал ли съм ти колко много си падам по мъже в униформа?

Проблемът е, че всичките тези добри идеи, които в друг случай биха издигнали POV доста високо в игралните класации - както отбелязах и в началото - са пратени по дяволите. Играта изглежда толкова аматьорски направена, че оставаш с впечатлението, че хората, които са написали основната концепция и тези, които са правили самата игра просто са нямали връзка помежду си. Сценарият вече ти казах, че е тъп, но това като че ли е най-лесно да го преглътнем. По-сериозните проблеми са досадно еднообразният геймплей, калпавият левъл-дизайн, посредствената графика, високите системни изисквания и набора от бъгове, оставящ човек с впечатлението, че на пазара е пусната някоя крайно ранна бета версия. Тоест, практически всички важни за една игра компоненти. Нивата са толкова клиширано праволинейни и еднообразни, че думи нямам. Беглите проблясъци на хумор при оформлението им като показаните някъде наоколо портрети на Ленин в къщата на кмета на голям американски град, по никакъв начин не променят положението. Графиката изглежда дървена, въпреки и на човек му е трудно да повярва, че в основата на Sniper стои повече от приличния Lithtech Jupiter Engine, с който е правена и NOLF2, да си имаме уважението. Аз по-сериозен даунгрейд на графична платформа не бях виждал. На всичкото отгоре, наместо да сведе засрамено глава и да върви като светкавица, както би трябвало да правят ощетените откъм добра графика игри, POV при всички екстри и резолюция от 1024x768 най-нагло сече на машини където конфигурираната по същия начин NOLF2 лети като изтребител. Ми просто не се прави така, бе хора. Като добавим към и без това утежнената игра и вече похвалените бъгове, вариращи от блокиране до изхвърляне в уиндоуса и стигаме до извода, че клишираният екшън-фън на играта просто не си струва на фона на всичко, което трябва да изтърпиш, за да стигнеш до него. А всичките RPG и куест елементи остават единствено за разните рецензенти, като моя милост, за да имат какво хубаво да си кажат в статиите. Наистина жалко.

- Производител: **японци**
- Разпространител: **японци**
- Интернет: **Японските порно сайтове**
- Системни изисквания: **Здрава мъжка ръка, афинитет към перверзиите и джойстик, облицован с естествена кожа**
- Жанр: **Сексуални перверзии с куест елементи**

Автор: Snake

Water Closet & Critical Point

CRITICAL POINT
SWEET BASIL

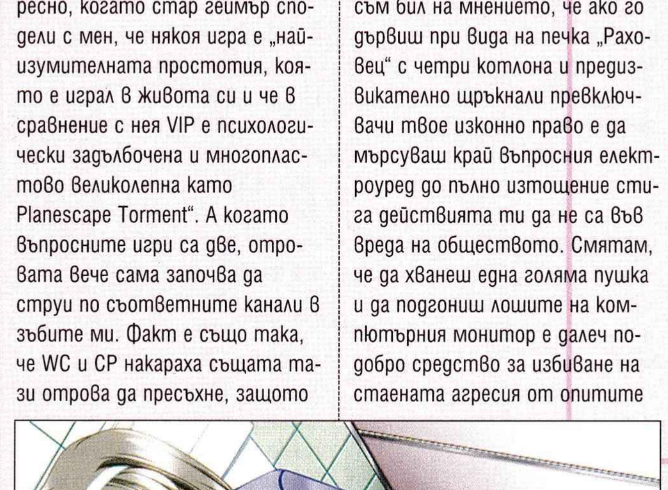
CRITICAL POINT
18
SWEET BASIL

Като за начало бих искал да посветя тази фундаментална в своята същност статия на приятеля си Васил Димитров и да му изкажа сърдечните си благодарности за това, че горещо ми препоръча настоящите заглавия, отваряйки очите ми за някои неподозирани аспекти от игралния жанр. Благодаря ти, Васо! Сега можеш да отидеш да се похвалиш на близки и роднини, че името ти е било споменато в елитно печатно издание в раздел различен от криминалната хроника и считам, че това е доста основателен повод да почерпиш сериозно автора. Както съм споменавал - пия Финландия и Джак.

Факт е, че настоящите заглавия никога нямаше да се появят в GW без съответната препоръка. Винаги ми става интересно, когато стар геймър сподели с мен, че някоя игра е „най-изумителната простотия, която е играл в живота си и че в сравнение с нея VIP е психологически задълбочена и многопластово великолепна като Planescape Torment“. А когато въпросните игри са две, отровата вече сама започва да струи по съответните канали в зъбите ми. Факт е също така, че WC и CP накараха същата тази отрова да пресъхне, защото просто загубих дар слово от това, което се разстла пред очите ми. Да каже, че тези две заглавия са чикиджийски игри под всякаква критика би било твърде позитивно изказване при положение, че определението „игра“ поне за мен не предполага единствено демонстрацията от серия аниме-картинки с прилежащите им текстове и пълна липса на взаимодействие с тях. Оставям настрана чисто практическата полза от тези заглавия, придаващи реални измерения на иначе неангажиращото изказване, че да, наистина, по тази земя живеят невероятни откачалки. Ще пропусна и морализаторските послания от сорта на „тези неща трябва да бъдат забранени, а авторите им да се преследват с всички средства на закона“, защото винаги съм бил на мнението, че ако го дървиш при вида на печка „Раховец“ с четри котлона и предизвикателно щръкнали превключвачи твое изконно право е да мърсуваш край въпросния електроуред до пълно изтощение стига действията ти да не са във вреда на обществото. Смятам, че да хванеш една голяма пушка и да подгониш лошите на компютърния монитор е далеч по-добро средство за избиване на стаената агресия от опитите ти да направиш същото на живо и не виждам защо в горното изказване „пушка“ да не бъде заменено с „пишка“ ако стаената агресия е сескуална.

Това, което истински ме стъписа в WC и CP не е фактът, че японците искат да чукат момиченца в предучилищна възраст и въздигат малките си жълти членчета при вида на зле анимирана серяща девойка. Стъписващото е, че в WC и CP няма абсолютно нищо, оправдаващо впечатляващите им размери от по шестотин и кусур мегабайта и лансирането им на пазара като игри. И двете заглавия представляват колекция от стотина не особено красиви аниме-картинки и прилежащ към тях изобилстващ с пикантерии текст, свързващ ги в някаква глупава до безобразие перверзно еротична история. Като цъкаш с левия бутон на мишката текста и картинките се сменят. На през около двадесетина страници текст ти се дава възможност да избереш една от двете предложени на героя ти реплики и след това историята с безкрайното кликане продължава. Няма нито един анимиран кадър, няма нито едно място, където пожълтелия от възбуда японец да може да пренасочи хода на ставащото по екрана в желана от перверзното му съзнание посока. По никакъв начин не виждам с какво WC и CP се различават от всеки средностатистически аниме-порносайт. Ето заради такива калпави игри на геймърите и на гейминг индустрията като цяло ѝ излиза лошо име в чикиджийската общност.

Имах огромното желание да поставя рекорд и да дам на играта нулева оценка, но не можах да се сдържа да не дам едно процентче заради историйката във WC за момата, на която ѝ се сере та две не вижда и си търси свободен клозет. Не успях да схвана очевидно търсения еротизъм на ситуацията, но се сринах от смях.



- **ОЦЕНКА:** **01%**
- Прилича на:

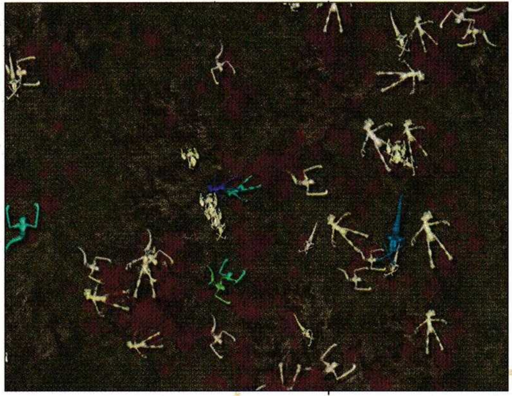
Японска порно игра

- Производител: ---
- Разпространител: ---
- Интернет: ---
- Системни изисквания: **Pentium II 300, 64 MB Ram, 8 MB 3D Video**
- Жанр: **Аркейд**

Автор: Светослав Александров

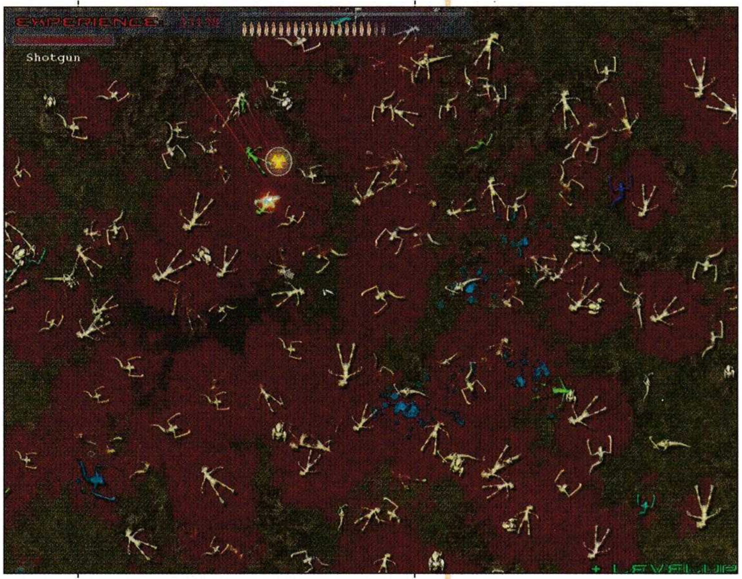
Crimson Land

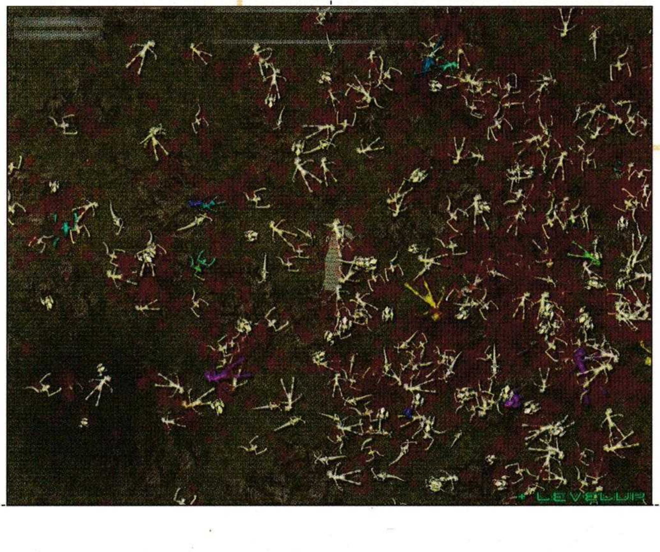
Пдва ли ще се учудите ако ви кажа, че Crimson Land е аркадна игра, в която трябва да убиете всичко, което мърда по екрана, освен вашия човек (него просто не можете, пробвал съм). Играта се усвоява за не повече от пет минути, но ви гарантирам, че ще задържи вниманието ви доста по-дълго. Как мога да знам ли? Ами, приемете го на доверие и четете нататък...



Идеята, както споменах е проста - намирате се на двумерно игрално поле, където наглед съвсем безметежно се разхождат няколко вида извънредно опасни гадини, като за максимално кратко време трябва да убиете възможно най-много от тях. Защо ли? Ясно е - с времето те стават все повече и повече, докато накрая буквално ви потрупват. На всичкото отгоре постепенно поумняват и заякват. В началото са мудни и падат от по един изстрел на каквото и да е, но не след дълго вече ви пресрещат и обграждат маси от изключително жилави същества.

С оглед на тази тежка за вас ситуация, намирам че е време да обърна внимание на онова "каквото и да е" от предното изречение, а то - ОРЪЖИЕТО съвсем не е без значение. Средствата за масово унищожение в играта са седемнайсет на брой. Те биват изключително разнообразни. Моят съвет е да ги пробвате всичките. Някои от тях изглеждат безумни в началото, но в напреднал стадий на играта могат да се окажат последната ви надежда за оцеляване. Общо взето оръжията принадлежат към две категории - такива, които изискват да целите конкретна гадина и други, с които стреляте, пък каквото поразите, все е кяр. Първите са за предпочитане в началото, докато противниците ви са изброимо количество, но по-нататък единствената ви алтернатива са вторите. Ако щете вярвайте, но най-дълго се живее със Seeker Rockets - най-неангажиращото и непрактично на пръв поглед оръжие - просто тичаш и стреляш. Ако дадена ракета не улучи, известно време се върти около точката, към която е била изстреляна и обикновено завършва полета си в някоя злощастна гадина, намираща се наблизо. Гореизброените характеристики, комбинирани със сериозна скорострелност и бързо презареждане водят до логичния извод, че ако стреляте многократно по близка до вас, незаета от гадина позиция ракетите започват да кръжат наоколо, изграждайки своеобразен щит около героя ви.





Както виждате не е лесно да се оцелее в тази игра. Все пак за улеснение са ни предоставени и някои Power Up-и. Те са четири вида - бомба, поразяваща около героя, замразяване на всички гадини за известно време, забавяне на времето и може би най-интересния - увеличава неколкократно щетата и позволява на изстрелите да преминават през няколко противника, последователно (перфектен е в комбинация с рязаната двуцевка, която изстрелва двайсетина съчми в разширяваща се полудъга - взимате го, инсталирате се в ъгъла на бойното поле и давате поредица от изстрели към останалата част от него. Резултатът ще ви помогне да разберете защо играта е заслужила името си [Crimson Land означава червена земя]). Всяка от тези благинки ще ви предостави няколко секунди относително спокойствие и време за разпределяне на натрупаните специални умения. Нещо не е наред ли?

А-а, не ви ли казах, на всеки няколко хиляди точки ви се дава избор на специално умение - те варират от повишена скорострелност и скорост на презареждане до, да речем "Последно Отмъщение", генериращо грандиозна експлозия с епицентър - лобното ви място (брутално е да видиш как в статистиката след края на играта броят на убитите от теб същества все още нараства).

Накрая искам само да допълня, че играта има и режим на кооперативна игра. С брат ми не бяхме "цъкали" на една клавиатура от времето на Mortal Combat 3, но не можахме да устоим на изкушението да пречукаме още няколко стотин от малките гадове. Последното, до колкото знам е в сила за всички, докосвали се поне за малко до творението на 10tons Entertainment.

P.S.Предайте много поздрави от мен на грамадния червен плужек, дето се появява в горния десен ъгъл на полето след като минете 40 000 точки, преди да го гръмнете.

- **ОЦЕНКА:** 39%
- Прилича на:

- Производител: **MoLoTo AB**
- Разпространител: ---
- Интернет: ---
- Системни изисквания: **Pentium II 300, 64 MB Ram, 8 MB 3D Video**
- Жанр: **Куест**

Автор: Chappy

Zelenhgorm

Колегите, бидейки геймъри от висота и прочие, никога не пропускат в статиите си да отбележат как с невероятните си геймърски способности са успели да видят сметката на поредната игра. Нали това им е работата - да преодолеят всички препятствия, да достигнат до финала и след това да разкажат на вас, нашите скъпи читатели, за своите впечатления. На мен обаче ми се налага да започна направо с признанието, че аз така и не превъртях това жалко подобие на Myst-аджийски куест, носещо звучното заглавие Zelenhgorm: The Great Ship. Краткото време, което прекарах с нея ми бе достатъчно да се убедя, че шведките може да правят страхотни свирки и да гълтат без уговорки, но техните мъжки половинки са импотентни щом стане въпрос за игри и приключенски такива в частност! Авторите от световно неизвестната гаражна фирма MoLoTo обаче могат да се похвалят с разработката на най-ефективната защита срещу пиратстване - просто тяхната игра няма кой да я изпиратства. Сериозно ви казвам бе, нима се съмнявате, че разцъквам оригинално копие?

Но да започвам вече статията и да я приключвам, барабар с кариерата си в GW, че след горните признания едва ли ще се задържа повече.

Историята на играта...?

Няма такава. Сериозно. Тяхната игра е лишена от каквото и да е обяснение на случките, които следват пробуждането на главния герой Арик - младо, невинно наглед пастирче със сламеноруса коса и овчи поглед - до самия край, за който може само да гадаете до края на тази статия. Преразказ на спестените ви събития може да намерите единствено в ръководството към играта, но понеже домашната ми котка го изпусна в тоалетната и пусна водата, наложи ми се да гадая за смисъла ѝ. Интрото прави един слаб опит да ви обясни, че ви очаква някаква невероятна мисия, но само дотам. Всъщност, единственото невероятно нещо в Zeleghorm е невероятно грозната за жанра графика. Положението е подобно като резила на CD версията на Schizm - игра изградена изцяло от видео клипчета, като некадърната компресия превръща иначе постните декори за разлика прелестите в Schizm, в едно истинско мазало от максимум 256 цвята наведнъж и пиксели с размер на конска муха. Останах с впечатлението, че за да замажат (буквално!) положението с липсата на детайли на места авторите нарочно са влошили фокуса на изображенията. Така Zeleghorm ще бъде първата игра, в която авторите нарочно не са искали да разберете какво има на екрана.

Иначе има един аспект, с който Zelenhgorm излиза едни гърди напред спрямо конкуренцията, поне на хартия. Играта бъка от персонажи, при това със стряскаща честота на поява за този тип игри. Всичките до един са заснети живи актьори. И то какви актьори, бога ми! Останах с усещането, че пред мен се разиграва някаква детска постановка за пикльовци до пет годинки. Акцентът е тъй скандинавски, а думите тъй бавно и мъчително се произнасят, сякаш са ги учили по транскрипция. Цената, която Zelenhgorm плаща за това размотчителство е пространство - независимо, че няма да намерите повече от един час геймплей ще трябва да се бръкнете за цели три диска. При това ще ги сменяте като ди-джей през няколко минути поради нелогичната подредба на клипчетата върху дисковете. Почакайте де, къде побягнахме. Сега ще ви разкажа за интерфейса. Предполага се, че по отношение на него в Myst-аджийските куестове всичко е ясно, но не и за MoLoTo. Авторите са разкарали добрия стар курсор и мърдането с мишката движи и гледната точка на персонажа. Само ако насочите погледа си точно към даден, изчакате известно време, произнесете молитва, МОЖЕ БИ ще се покаже иконка, върху която да щракнете и нещо да се случи. Целта е ясна - да се направи откриването на предмети изключително трудна задача и така да се увеличи продължителността на играта. Кофти. Нито в един момент няма да сте сигурни, че сте проверили всичко - навсякъде. Колкото до самите загадки, ще кажа едно - научаването да се борави с инвентара в играта е една от най-сложните сред тях.

И ето и го финала на статията, а и на играта. Ако все пак проявите завидното търпение да преживеете няколкото кошмарни часа пред екрана, ще успеете да проникнете в големият летящ кораб от подзаглавието, да се запознаете с обитателите му и... да откриете че сте станали жертва на може би първият куест-сапунен-сериал в игровата история. Накратко, играта ви изхвърля с обещанието след няколко месеца да излезе следващият от петте планирани епизода. Може би на Роро това много ще му допадне, предвид, че ще осигури материал за нощното му Мистче, но мен определено не ме кефи. Добре, че се отказах навреме от играта. Надявам се вие да сторите същото...

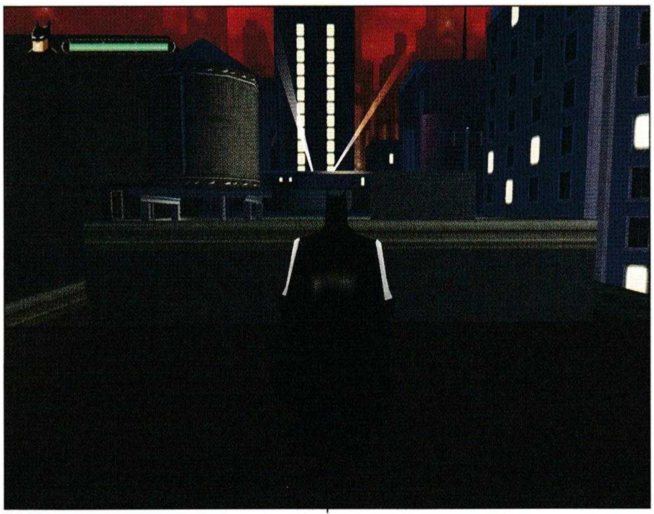
- **ОЦЕНКА:** **13%**
- Прилича на:

Schizm

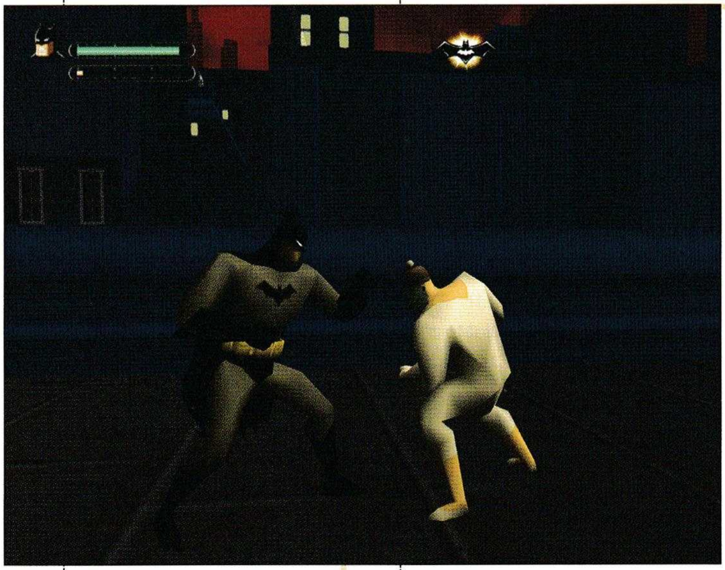
- Производител: ---
- Разпространител: ---
- Интернет: ---
- Системни изисквания: **Pentium II 400, 128 MB Ram, 16 MB 3D Video**
- Жанр: **Аркейд**

Автори: Guererro & Master

Batman Vengeance



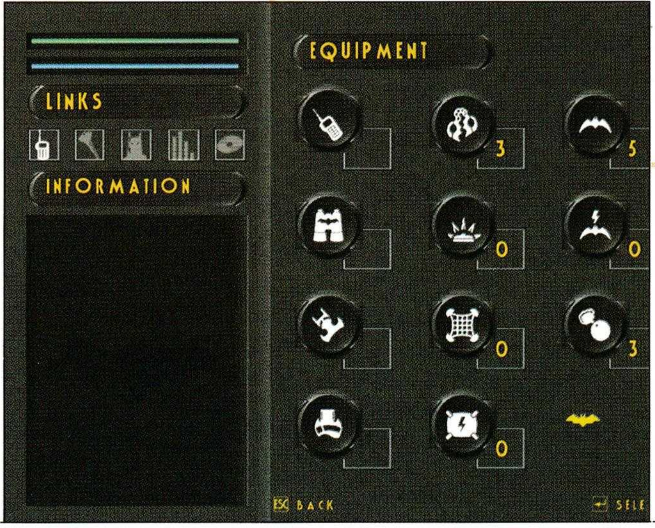
Линкс...2..3...4. Опс! Пообърках се. Искам да кажа ТЪДЪДЪМ BATMAN. Да, точно оня супер човеко-прилеп облечен в черен латекс. С дребните остри ушички и четири тъпи филма зад себе си (е, по-малките читатели сигурно са ги гледали с кеф... бел. ред.: сега кво бе, ще се обиждаме ли?). Сигурно се досещаш, че настоящата игра е насочена тъкмо към техните възхитени погледи, така че известно време ще се обръщам предимно към тях (бел. ред.: мдаа, май наистина ще се обиждаме).



Здравейте, мили деца, предполагам, че сте откъснали поглед от любимите си комикси за Аладин, Доналд Дък и Мики Маус, само за да хвърлите едно око на новата игра за гигантският прилеп. Ами той изглежда точно, както сте свикнали да го виждали по Cartoon Network с очи без зеници и тяло изрисувано от най-много три цвята. Подобно на анимационния си двойник задачата му е да спасява света и най-вече носещата токчета част от него от зли костюмирани изроди като Жокера и подобните нему. Подобно на Паркър (Спайдърмен, нали се сещате), Брус скача над сякаш бездънните пропасти между небостъргачите благодарение на BAT- приспособленията си, а също така се движи в супер интересната си BAT-кола из града (Готъм) в който живеят само лошите клоуни и безпомощни млади жертви. Харесва ви нали, в този свят никой не умира, няма кръв и най-лошото, което може да ви се случи из тъмните улички е някой (ах, кой лош чичко ви е научил на думичката "ексхибиционист"?) да ви изплаши до смърт или невинно да ви зашемети, докато чакате добрия прилеп да се притече на помощ. Още отсега ви съветвам, не врънкайте мама и татко за пластмасова кукла на Супермен, по-добре да ви купят играта, плюс това няма опасност да глътнете някое парче и да се задавите. А понякога действа по-приспиващо и от "Лека нощ деца". Enjoy, както понякога казват възрастните...

А сега hail, на циниците.

Първо, това е сред най-отвратителните търд-пърсъни, които съм играл някога. Прекалено съм голям за игри като Batman: Vengeance. Постна, скучна, монотонна, еднообразна, излишно отруднена от изискването за пределна прецизност при изпълнение на даден скок или поредица от задължителни действия. Не е за хора със слаби нерви като моите. Сравнение с неговата посредственост тази на Лара е като място на първия ред на стриптийз шоу. Гемплей няма. Jump'n'run-а, какъвто трябваше да представлява това заглавие е омешан до безобразие със схватки уан-он-уан, в които най-интересната част е моментът, в който приключват. Въпреки че Батман се води познавач на бойните изкуства явно само ги познава, без да ги владее. Единствените му удари са три, като включените power moves не прибавят нищо интересно (ъъъ, грешка всъщност не прибавят абсолютно нищо като се има предвид, че няма да ти стигнат нервите да откриеш поне два). Ходиш на определени места, скачаш на определени сгради, задействаш определени предмети. То, честно да ти кажа, свобода на действие някак не се връзва с понятието jump'n'run и това мога да го тълкувам като единственото добро нещо. С други думи " Господа създатели, издатели, програмисти, дизайнери и сценаристи благодаря ви, че не включихме мотаене из дебилните нива, защото тогава нямаше къде да можете да си заврете тъпите физиономии поради простата причина, че задниците ви, които сега им служат за убежище ще бъдат обезформени от ритане". Край на цитата и най-късата ми статия за списанието.



ОЦЕНКА: 39%

Прилича на:
Spaider-Man

Жанр: Военна драма
Участниците: Мел Гибсън, Грег Киниър, Сам Елиът, Бари Пепър, Мадлин Стоу
Режисьор: Редъл Уолс (*Желязната маска*)
Сценарист: Рендъл Уолъс (*Смело сърце, Пърл Харбър, Желязната маска*)
Оператор: Дийн Семлър (*Танцуващият с вълци, Колекционерът, Воден свят, Трите хикса*)
Музика: Ник Глени Смит (*Скалата, Лоши момчета, Десантна зона*)
Официален сайт: http://www.weweresoldiers.com/

Автор: Snake

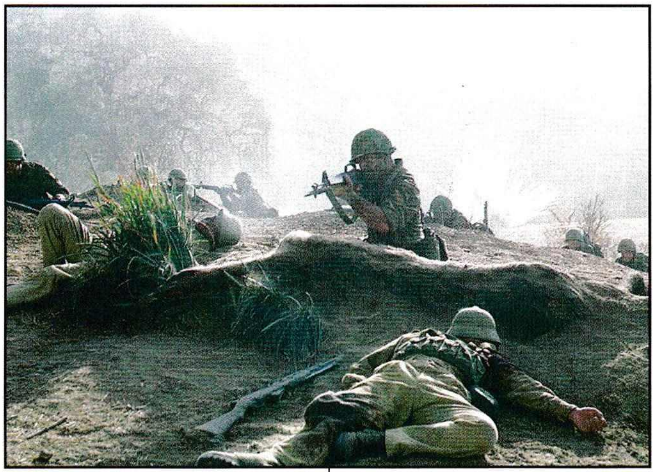
Бяхме войници [We Were Soldiers]

Историята: Филмът е адаптация по романа на Харолд Муур и Джоузеф Галоуей "We Were Soldiers Once...And Young" и разказва за една от първите битки на американски войници във Виетнам. Годината е 1965 година и Щатите решават да изпълнят молбата на прозападното Сайгонско правителство и да им помогнат с разбунтувалите се под съветското влияние бедни, северни части на страната. Никой няма ясна идея какво точно ги очаква сред виетнамските джунгли, а потенциалните стратегии са разработени единствено на хартия по простата причина, че Америка никога досега не е водила война в подобни условия. На лейтенант Хал Муур (Гибсън) се пада нелеката задача да поведе своите неориентирани войници във вражеските земи. Към мястото, което съвсем скоро ще бъде вписано в американската история като "Долината на смъртта".

Похвалите:

Каквито и други глупости да е правил, Рендъл Уолъс ще остане в историята като сценарист на един от най-великите исторически филми на всички времена – *Смело сърце*. Втората му поредна колаборация с Мел Гибсън преповтаря в голяма степен формулата на въпросния хит – синеокия австралиец е самоотвержен пълководец, който трябва да спечели практически обречена битка срещу многократно превъзхождащ армията му противник. И резултатът е повече от добър. Гибсън е успявал да извади от калта дори и посредствени заглавия, но изненадващият факт е, че *Бяхме войници* няма никакво намерение да затъва в каквато и да е кал. Рендъл Уолъс обори категорично твърдата ми теза, че след като предишният филм, на чието столче с надпис Director си стоял, се е казвал *Желязната маска,* логиката показва, че следващият филм, на чието столче с надпис Director трябва да стоиш, се казва *Реклама на тоалетна хартия Белана*. Воден от уверената му режисура и сериозната сценарна основа на книгата, писана от истински ветерани, *Бяхме войници* се превръща в един от най-добрите военни филми, снимани някога, подреждайки се в личната ми класация съвсем мъничко под колоси в жанра като *Спасяването на редник Райън* и *Взвод*. Филмът предлага зашеметяваща визия и някои от най-добре заснетите батални сцени, намирали място на филмова лента. Кървищата, както може би и сам се досещаш, не са ни спестени, а ако си падаш гнуслив личният ми съвет е да примижиш за няколко секунди в момента, когато чуеш репликата "Хвани го за краката и го издърпай", иначе ще повръщаш пуканки.

Документалното усещане е засилено допълнително от почти пълното избягване на типичните за жанра клишета. Обръгналия на военни екшъни зрител ще остане изумен, когато прогнозите му кой точно ще оцелее до финала и кой за кого и какво ще се жертва започнат да не се изпълняват една след друга, предизвиквайки кристално ясното усещане, че онова там на екрана е истинска, шибана война – смразяващо жестока и реална. Война, в която смъртта не идва, за да подчертае някоя сюжетна метафора или за да демонстрира някой нов операторски трик при завъртането на камерата. Смъртта в *Бяхме войници* идва, защото над бойното поле летят крайно некинематографични куршуми, които просто търсят чия плът да разкъсат. И наистина това е един крайно простичък филм в най-добрия смисъл на думата. Битката в Долината на смъртта е просто поредното флагче,

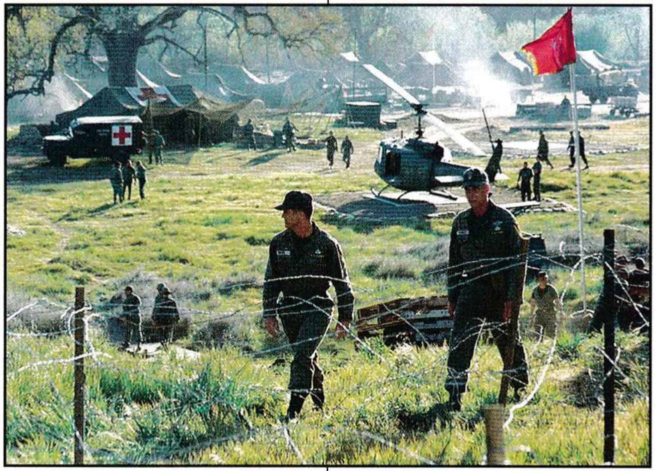


забито в картата на Виетнам през шестесетте. Там не се е решавала съдбата на цялата война както например при увековечения в *Редник Райън* десант в Нормандия. Това е една малка битка, в която едни малки хора, подчинени на големите световни сили са се стреляли с услужливо предоставените им автомати М-16 и Калашников. *Бяхме войници* те смазва със самото прозрение, че всичката смърт по екрана, всичката кръв, която се е разляла в тази долина през 1965 година, няма никакво значение за хода на войната, че победата или загубата на американците или виетнамците няма да промени нищо. Не е променила нищо. И като казвам американци *и* виетнамци имам предвид точно това. Произведението на Уолс е един от безкрайно малкото щатски филми, които обръщат внимание и на противиковата страна, които не раздават присъди кои са добрите и кои лошите. Този филм би си струвал дори и само заради краткия монолог на виетнамския офицер край камарата от стотици трупове. Всъщност този филм би си струвал *дори* и само заради простичкият факт, че единственото американско знаменце, което се радва на по-сериозно рекламно присъствие всъщност е едно малко хартиено флагче, което заема централно място в една особено покъртителна сцена към края.

Критиките:

Мел Гибсън е играл корав главнокомандващ с добро сърце и голяма челяд преди има-няма два филма в *Патриотът* и чувството за дежа ву е притъпявано единствено от факта, че виетнамците са малко по-дребни и жълти от англичаните, по които стреляше предишния път. Факт е, пичът има невероятно излъчване като лидер и след началната му реч на стадиона направо и на мен ми идваше да грабна автомата, но си мисля, че е малко нагло да му пишат една и съща роля по няколко пъти.

Въпреки че филмът се е разминал с голяма част от клишетата на жанра има няколко момента (сред които връх взима стъписващо идиотската реплика на един умиращ войник, който изрьсва с патос "Щастлив съм, че умирам за родината"), които разсипват целия реализъм на ставащото на екрана и те подсещат по особено груб начин, че гледаш поредния холивудски блокбъстър. Което е супер гадно при положение, че през по голямата част от *Бяхме войници* имах напълно реалното усещане за вихреща се наоколо война.



Змийски откровения: Отзивите за *Бяхме войници* в световен мащаб бяха леко противоречиви. Факт е, че Стоун и Копола са казали практически всичко, което може да се каже за Виетнамската война, а Спилбърг е успял да концентрира целия ужас от войната като такава в началните двадесет минути от *Спасяването на редник Райън*. За всеки следващ филм, както е видно, ще бъде дяволски трудно да се бори с подобна конкуренция. Но продукцията на Уолс няма за цел да побеждава в битки. Подобно на самото сражение в Долината на смъртта, той е просто поредната страница от мрачната история на човечеството. Страница, на която е записано нещо, което лично мен ме разтърси.

Аналогии: Блек Хоук, Спасяването на редник Райън, Взвод, Патриотът, Апокалипсис сега

Оценка: 8/10

Автори: Chappy

Приключения Без Край

The End

Кратко и ясно, изписано с едри букви, сякаш слепият от взиране в монитора играч може и да не разпознае смисъла, вложен в тях. След стотици часове, прекарани в умишлен геноцид на всякаква чудовищна паплач и почти задължителното спасяване на света, трупане на точки Опит и изпълняване на безбройно количество задачи, на заклетия геймър не му остава нищо друго освен да се наслади на петте минутки звездна слава. Изпадналият в унес ум бавно изтрезнява след ефектното клипче, а на дисковете не им остава нищо друго освен да събират прах на рафта като отдавна забравен артефакт. Остава добрият спомен и въпросът, заг-

Преди години авторите на компютърни ролеви игри просто щяха да се усмихнат ехидно и да обещаят поредното продължение. Не че и сега не го правят, при това още по-настървено. Но паузата често е сериозна загуба на фенове и популярност, а те се изразяват в пари, когато дойде време да излиза следващото заглавие. Нещо трябва да задържи играча пред монитора, предъвквайки едно изстиващо ястие отново и отново. Обичайна практика стана игрите да излизат в комплект с добри редактори, позволяващи на онази особена прослойка геймъри, които по съвместителство са и wannabe-дизайнери, да си експериментират и да създават свои вариации на любимите заглавия. Някои от

мите - хем редакторът така или иначе се използва при създаването на играта и пускането му не е свързано с допълнителни средства, хем това дава възможност на инициативните фенове да замажат положението. Отново без пари! Както се казва - с един куршум... то май не останаха зайци за избиване.

Та, приказката ми е за модовете. Оставям настрана екшъните, които като игри са елементарни за мен - те не са ми специалност. Тук ще говоря за модове за ролевите заглавия. В RPG-жанра геймплеят е сбор от комплексен математически модел, който трябва едновременно да бъде хем балансиран, хем гъвкав, и история, която да дава на играча максимална свобо-

можности. Един редактор (editor), който би позволил на играча да създаде собствена история, чрез наличните средства, със същата свобода, каквато е предоставена на самите автори, е наистина голямо предизвикателство, но какво е животът без предизвикателства? Тази година три хитови ролеви игри се опитаха да постигнат заветната цел, предоставяйки на феновете изключително професионални програмни средства за създаване на ново игрово съдържание. Това са ***Dungeon Siege*** на Gas-Powered Games, ***Elder Scrolls III: Morrowind*** на Bethesta и всеизвестната ***Neverwinter Nights*** на Bioware. Да погледнем на тях под тематичния ъгъл на настоящата статия.

компютърен клуб
МАСКАТА

50 компютъра
Просторни помещения
Най-новите игри
Кафе-бар

ул. "Д-р. Стефан Сарафов" No.24 тел. 953 41 29, GSM 087 23 80 45

Neverwinter Nights

От изброените в тази статия заглавия Neverwinter Nights е единственото, в което на създаването на модове се дава приоритетна роля. Замислена като полу-MMORPG платформа за онлайн игра, NWN се цели към феновете на настолната Dungeons&Dragons, предлагайки им същата свобода да творят свои светове и истории. И те това и правят! Тук ще намерите и най-дружелюбният редактор, носещ нежното, изпълнено със заряд име Aurora. Той е най-лесният за използване сред трите и почти всеки средностатистически полу-орк варварин може да си сглоби някакво ниво и да го насели с чудовища за избиване. Всички възможности за изграждане на карти са изнесени върху стандартен интерфейс, като може директно да наблюдавате от птичи поглед рендирания резултат. Под корпуса на Едитора се крие изключително мощен скриптов език за програмиране. С него ще създавате не само диалози и скриптирани събития (за съжаление не и кът сцени!), но и цялостни подсистеми, които автоматично генерират уникални предмети, магазини и битки (в зависимост от силата на персонажите), създават икономически модел и реалистичен метеорологичен такъв. Възможностите не са неограничени, но комплексността на езика позволява невероятни решения.

Другият коз на Neverwinter е неговата модулна архитектура. При зареждане на играта тя проверява в отделни директории за четири вида файлове, които могат да се създават от играчите – ***пакети с ресурси*** (Hak Packs), ***модули с приключения***, ***допълнителни портрети*** и ***готови персонажи***. Благодарение на пакетната архитектура авторите на модове за Neverwinter могат да "пакетират" във вид на файл нова графика, музика, чудовища (дори със нови 3D модели), филмчета, скриптове и др. ресурси. Тези пакети са доста големички (от 1 до 200 MB – но се налага да се теглят само веднъж) и съдържат готов игрови свят и приключения. Персонажите и потретите за персонажи се съхраняват в удобни за разпространение формати, което води до голямо разнообразие от професионално създадени персонажи и портрети (и като казвам това наистина имам в предвид ПРОФЕСИОНАЛНО направени – някои фенски продукти са с качеството на художниците от Bioware!). Възможно е няколко мода да използват ресурси от един и същ пакет, което позволява самите приключения да са с малък размер – от 300 килобайта до 5–6 мегабайта. Всеки един от модулите може да се играе както соло, така и във вид на мултиплеър! Интересно е да се отбележи, че някои фенове отиват и по-далеч от това, създавайки мегамодули (persistent world), в които до 64 персонажа могат да играят онлайн. Повечето от тези светове могат да се ползват само на сървърите на авторите им, като играта е безплатна (Стига да имате оригинален CD key, мамка му!).

Все пак положението не е толкова розово. Основен недостатък в Neverwinter е ограниченият левъл-дизайн. Архитектурата на нивата е базирана на квадратни плочки (tiles), с които се работи лесно, но пък се налага една невероятно скovаваща кубичност. Освен това модулите нямат възможност за добавяне на нови раси, класове, умения и качества (feats). Възможностите за създаване на магически предмети също са до голяма степен ограничени. Единственото, което им остава на дизайнерите, е да създават единични приключения – и, повярвайте ми, това те правят със забележителен размах. По специализираните за това сайтове можете да намерите до 20–40 нови модула НА ДЕН! Обществото от автори на модификации на Neverwinter е най-голямото от трите изброени в тази статия игри. Можете да се убедите в това, като посетите някой от следните места: ***Neverwinter Vault*** (http://nwvault.ign.com/), част от мрежата IGN, или ***PlanetNeverwinter*** (http://www.planetneverwinter.com/) за тези способни да изтърпят FilePlanet. Не трябва да се пренебрегва и официалния сайт на Bioware, който не е просто за отбиване на номера. Там авторите практически всяка седмица предлагат ново съдържание, като съвсем скоро ще бъде пуснат сериал от модули с общ сюжет, който ще може да се изтегли безплатно.

Заключение: Независимо от ограниченията, D&D лицензът и модулната архитектура си казват думата. Тази игра има ненадмината фенска поддръжка.

Morrowind

Една от най-недооценените ролеви игри на тази година има реалния шанс да се превърне в Half-Life сред ролевите игри и единствено фактът, че не Bethesta, а Bioware грабнаха апетитния D&D лиценз, може да се превърне в спънка по пътя към постигането на заветната цел. Независимо, че в играта се забелязват известни недостатъци, особено по отношението на баланса, тя единствена от тазгодишната ролева партида успя да пресъздаде един огромен, направо титаничен и кипящ от живот виртуален свят. И нещо повече – дава възможността на всеки да го промени по собствено желание, да остави своя отпечатък. Казано простичко – Morrowind е една от малкото игри, които позволяват на играча не толкова да създава нови светове, а да променя съществуващия. Може да използвате хилядите налични обекти или да импортвате от 3D Studio, като по този начин добавяте нови сгради, персонажи, префасонирате терена и дори създавате нови местности и локации. Можете да измайсторите нови раси, класове и астрологични знаци, че дори и да бърникате в самия математически модел на играта, променяйки формулите, на които се основава бойната и магическа система. Това се постига чрез използването на модулна система от Plugin-и, като всеки един plugin съдържа единствено измененията, които се наслагват върху игровия свят. Това е изключително удобно не само защото файловете обикновено са с микроскопичен размер и се теглят бързо, а и поради факта, че Plugin-ите могат да се наслагват един върху друг. Ето ви пример:

Един автор създава Plugin 1, който добавя цял нов град. Някой друг харесва тази добавка и създава Plugin 2, който пък вгражда в центъра на града огромен колизеум – там ще се провеждат гладиаторски битки. Понеже двамата не ги бива в програмирането на скрипт-езика, трети автор създава Plugin 3, който на базата на създадените и вече разположени модели позволява на персонажа да се включи в гладиаторските битки и да печели пари от това. Добре, но друг автор решава, че тримата глупаци са пропуснали хазарта, и върху техните творения добавя Plugin 4, позволяващ в една палатка до колизеума всеки да заложи на някой от бойците, включително и за себе си. Всичко дотук е прекрасно, но все пак като че ли липсва нещо. Петият дизайнер решава да добави в палатката една изключителна разголена мадама с модел от 500,000 полигона, която да приема залозите и автоматично да хвърли в нокаут новата ви GeForce 4600 платка още от пръв поглед, и при която да оставите после спечеленото, в замяна на някои специфични услуги от нейна страна. Последното беше майтап, но затова пък възможността вече създадените Plugin-и да се преизползват и надграждат с нови е нещо уникално. Може да се убедите в това, ако посетите сайта ***Morrowind Summit*** (http://www.rpgplanet.com/morrowind/). Там ежедневно се добавят между 10-15 плъгина с изключително разнообразно съдържание – от нови сгради, разнообразяващи градовете в играта, до нови класове и раси, нови оръжия и куестове, нови гилдии, подземия и какво ли още не. Сваляйки си седмично по няколко, това ви гарантира, че светът на Мороуинд ще се променя непрекъснато и ще ви предлага несекващ поток от нови предизвикателства за вече създадения и развит персонаж. Ако пък селекцията на този сайт не ви допадне или FilePlanet изпилява нервите ви с безкрайното чакане да ви дойде реда да изтеглите даден файл, може да отидете и на ***Morrowind Files*** (http://morrowindfiles.com/) и ***Morrowind Mod Library*** (http://www.mwchronicles.com/mods/).

Заключение: Уникална архитектура с безгранични възможности, способна да вдъхне живот на света на Morrowind за вечни времена.

Dungeon Siege

Ролевият хит на Крис Тейлър постигна своето – успя да събере в едно типичния игрови стил на Diablo с лек интерфейс и толкова опростен и семпъл геймплей, че човек да се чуди дали играта всъщност не е правена за любителите на шутърите. Не че това е лошо, но великолепната графика на играта просто плаче да бъде комплектована с малко по-задълбочен геймплей, а това – по правилото, изложено по-горе – авторите тактично са оставили в ръцете на феновете. Малко преди излизането на играта на сайта й можеше да се изтегли редактор, с който всеки да си запретне ръкавите и да започне да майстори нови приключения. Като че ли не се получи, обаче. Скрипт-езикът се оказа доста ограничен, а максимално опростената система на играта не позволява да се създават класове, раси и умения. По този начин всичко остава подчинено на развитието на бойните и магически системи от оригинала. Голяма част от т. нар. модове за Dungeon Siege не са нищо повече от малки модификации на правилата – повечето с явна чийтърска насоченост. Например чудовищата да дават по 100 пъти повече Опит или пък да изнамирате тонове артефакти от самото начало. На пръсти се броят създадените от феновете цели светове, като при това дори и най-малките често са доста едрички за сваляне. За разлика от Neverwinter, където всеки модул може да се използва по желание в сингъл- или мултиплеър, тук типът допълнение (соло/мулти) е твърдо зададен. Ако това все още не ви е отказало от изтеглянето на модове за играта, вашата първа спирка е ***Siege Network*** (http://siegenetwork.com/). Това е един от големите портали, посветени на тази игра, с почти ежедневни ъпдейти. Друг голям сайт за Dungeon Siege е ***Dungeon Siege Net Guide*** (http://www.dsnetguide.com/). Той се ъпдейтва порядко, но предлага около 10-15 мода седмично.

Заключение: Звезда, която постепенно залязва. Играта не предлага онова, от което wannabe-дизайнерите се нуждаят, за да създават качествени допълнения.

София 1408, кв. "Иван Вазов" ул "Янко Забунов" бл. 28, вх.А, ет.3
тел. 953-16-16, тел/факс 953-34-33, www. comtradebg.com, e-mail comtrade@netel.bg

ИСКАШ ЪПГРЕЙД ?
Не е толкова трудно, колкото да прочетеш този текст...
Ела при нас и на добра цена старата барака ще се превърне отново в змей!

ComTrade 98

Донеси това списание в офиса и ще получиш отстъпка

- Производител: **Nihilistic / Blizzard**
- Разпространител: **Vivendi**
- Интернет: **www.blizzard.com/ghost**
- Системни изисквания: **Конзола**
- Жанр: **Екшън от трето лице**
- Очаквания: **Отчаяни**

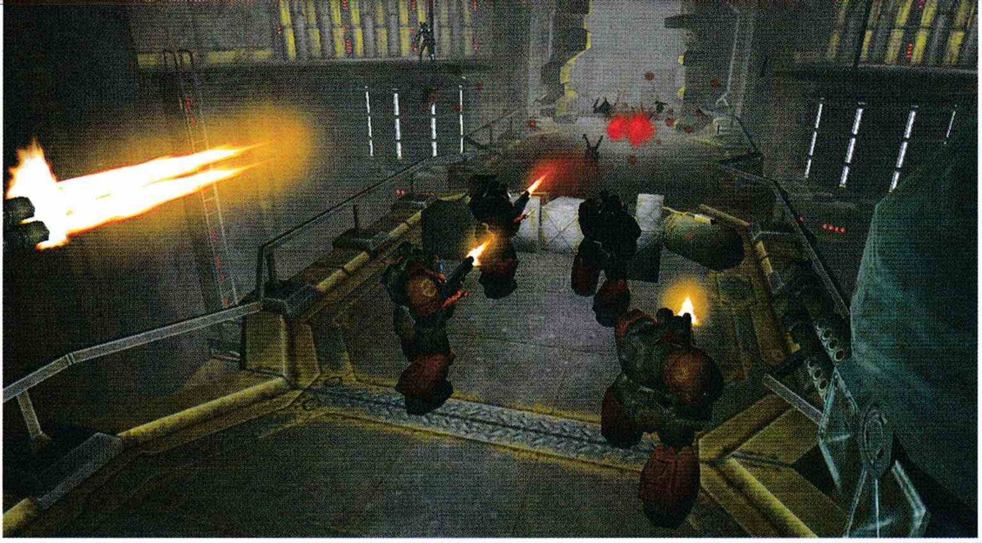
StarCraft Ghost

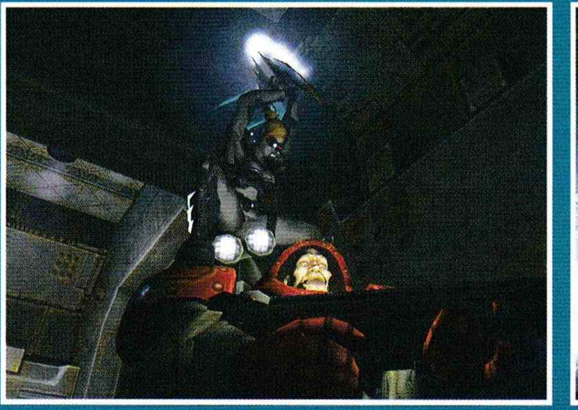
Автор: Groover

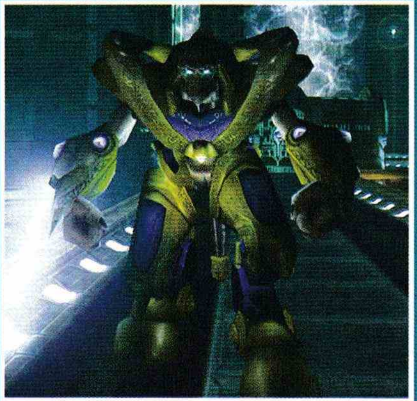
Blizzard са печално известни с инфарктния начин, по който обявяват своите нови заглавия - на всички регистрирани на тяхно име сайтове се появява брояч, който показва след колко време истината ще се появи на бял свят. На изложението GameShow в Токио те направиха точно този номер и половината геймърско войнство в България започна нощните бдения. Към 3:00 - 3:30 след полунощ стана ясно - Blizzard разработва тактически екшън от трето лице, което ще се развива в Starcraft вселената. Преди да нададем писъци на радост и да организираме тридневни тържества в чест на могъщите пичове от Blizzard една малка подробност помрачи настроението на всички PC-играчи - Stracraft Ghost ще излезе единствено и само за конзоли. Какви точно не се споменава, но от дадените от Бил Роупър интервюта стана ясно, че се визират X-Box, PlayStation 2 и GameCube. Същият този Бил Роупър унищожи всички надежди на PC-играчите, заявявайки следното: "Винаги сме смятали, че игрите трябва да бъдат проектирани като се има предвид платформата, на която те ще излязат. Дизайнът на StarCraft: Ghost е специално насочен към конзолите по много начини - геймплей, начин на управление, очаквания на конзолните играчи. Нямаме намерение да публикуваме това заглавие за PC, точно както Warcraft III е заглавие единствено за PC и няма пусната негова конзолна версия".

Реакциите сред моите познати са разделиха на две. Едните бяха искрено възмутени и заявиха, че Blizzard са се изложили много с този StarCraft: Ghost . Вторите обясниха, че явно ще се минава на конзоли - при условие че една свястна видеокарта е на цената на цяла конзола - за какво повече можем да си говорим. За мен това означава, че Blizzard сериозно поглеждат и към пазара на конзолите, който се развива стремглаво през последните години. Докато търсех информация по въпроса се оказа, че това далеч няма да бъде първата им конзолна игра, по-скоро първото сериозно заглавие за подобна платформа. И ако трябва да бъде съвсем точни - StarCraft: Ghost ще се разработва до голяма степен от Nihilistic (Vamire: The Masquerade). Blizzard са поканили гореспоменатата фирма, за да разработи заглавието като използва богатите възможности, които предлага Starcraft Вселената - до голяма степен неизследвана поради факта, че предишните заглавия в нея са били стратегии в реално време. Интересно е защо изборът на Blizzard е паднал върху Nihilistic, но се оказва че основателят на фирмата е ex-Blizzard, който е работил по … познахте (черешка за победителите) StarCraft. Според Бил Роупър човек, който е запознат как е било разработена стратегията в реално време ще може да създаде успешно заглавие във StarCraft Вселената. Няколко дни по-късно се разбра, че Blizzard ще възродят The Lost Vikings за GameBoyAdvanced като по проекта отново работи отделна фирма. След като разровихме родата на хората до девето коляно (ей, това Интернет-а било голяма работа), редно е да обърнем някакво внимание и на самото заглавие.

Ако сте обърнали внимание на C&C Renegade ще разберете за какво става дума. Самотен командос (в случая командоска) в тила на врага, помага за развоя на битката между Тераните и техните врагове. Все още не се знаят подробности около фабулата на играта. Действието ще се развива след края на Brood War. Играчът ще влезе в ролята на един от Ghost-войниците на Тераните - Nova. Време е да извадим от пра-







шасалото чекмедже папката със знания за StarCraft и да си спомним, че Ghost-овете са специална единица на Тераните - войници обладаващи психокинетични способности. Те могат да стават невидими, да обезвреждат машини, както и да викат въздушни удари (nuclear strike). Същите тези способности ще обладава и Nova. Всъщност почти всички от единиците, които ще срещнем в StarCraft: Ghost ще имат специалните способности на събратята си от StarCraft. Дори ще имат същите гласове и характери. Когато е започнала разработката на Ghost (преди около година) са взети всичките записки на екипа, разработвал стратегията в реално време, така че можем да очакваме приемственост между двете заглавия. Ако срещнете Lurker можете да бъдете сигурни, че той ще се зарови под земята, Пехотинците на Тераните най-често ще бъдат виждани да си обсъждат нещо заедно... разбрахте идеята. В StarCraft: Ghost няма да станем свидетели на раждането на нова раса - според Blizzard във Вселената все още има твърде много неща, които не са били докрай разработени. Много е възможно в Ghost да направят дебюта си нови единици от всяка една раса. Те ще бъдат продиктувани както от логиката на играта, така и от достоверността на Вселената. Например вече е ясно, че Тераните ще имат леки пехотинци, които да охраняват вътрешността на сградите си, тъй като създателите на играта се преценили, че обикновените пехотинци са твърде тромави с тежките си скафандри, за да бъдат използвани за тази цел. Но да оставим Вселената на StarCraft: Ghost и да се върнем към нейния основен акцент - пси-война Nova.

Тя се очертава да бъде истинска машина за отнемане на животи. Тренирана от най-ранна детска възраст, тя има свръхчувствителни възприятия, които й позволяват да усети врага си дори през стена, а когато се срещнат с него тя ще може да определи по аурата му неговото състояние и способности. За да бъде Nova ефективна, тя ще си служи с оригиналното си StarCraft-ско оръжие - пушкалото C10, но ще разполага и с гранатомет, огнехвъргачка, а също така и с PsyBlade - оръжие за близък бой. Ако все пак врагът е твърде многоброен или могъщ (например Mutalisk), Nova ще може да прибегне към златното правило N13, залегнало във всички бойни системи - "Бягай Бързо". Благодарение на нейния специален H.E.S. (Hostile Environment Suit или казано по-просто екип за враждебна околна среда), тя ще има възможност да бяга със свръхзвукова скорост. Ефектът в играта ще наподобява силно bullet-time-а на Max Payne. H.E.S. ще осигури на Nova и по-голяма издръжливост, по-бързи рефлекси, а на всичкото отгоре няма да й попречи да извършва действия като катерене по стълби, стени и огради, ходене по въжета и прочие акробатски номера. Само можем да се радваме, че ще можем да играем с толкова съвършен воин. Всъщност в началото Nova няма да има всичките тези екстри, а ще придобива способностите си по време на игра.

Тя най-вероятно ще бъде разделена на няколко епизода, всеки от който ще се състои от различни по брой мисии. В тях ще има всичко, което можете да очаквате от една конзолна игра - решаване на загадки, скачане по платформи и... разбира се тактически-ориентиран екшън. За всеки един от режимите на игра Blizzard (или май е по-добре да казвам Nihilistic) са въвели известни промени. Например когато сте в стая, където трябва да решите логическа загадка, камерата от свободно рееща се около вас ще стане фиксирана. Скачането от платформа на платформа няма да изисква точност до последното пикселче, а ако все пак не успеете да скочите като хората, под вас ще има невидима обезопасяваща мрежа - Nova ще изкатери ръба и ще имате нов шанс да прехвърлите пропастта. Като човек, който се е сблъсквал с много безумия точно на подобна тематика, приветствам с две ръце това нововъведение. По отношение на основния режим на игра - играчът ще има свободата да прави каквото си поиска. Изричното условие поставено на дизайнерите на нивата в Ghost е една задача да може да бъде извършена по поне два начина. Blizzard искат да наградят играча, който мислил нестандартно и да му дадат игра, която да може да го удовлетвори. В Ghost миникартата ще играе голяма значение за геймплея. Когато героинята вдигне шум, около нейното квадратче на миникартата ще се разлеят вълни, които показват докъде може да бъде чут звука. Ако те докоснат противник, той ще разбере, че Nova е наблизо. Всъщност, в играта ще има и моменти, в които изобщо няма да ви пука колко шум вдигате. Нали не си мислехте, че гравитационните тротинетки - Vulture-ите, Голиатите и Wraith-овете ще можете да ги гледате само отдалеч? Истината е, че в Ghost, Nova ще може да кара всичките тези машинарии. Мания!

Ще довърша моя доклад с две неща - да мултиплейър ще има, но какъв точно още не се знае, предполага се че ще използва on-line функциите, които всяка една от конзолите смята да въвежда/ вече е въвела. Графика също ще има при това като гледаме от снимките към играта и филмчето на диска, няма да бъде никак зле. Лично аз не мога да направя сравнение между това как изглежда Ghost и някоя друга конзолна игра поради липса на опит, но западните колеги твърдят, че играта изглежда много, много добре за заглавие, което ще излиза чак след една година.

Нещо като послепис. Моля не мислете, че искаме да ви дразним с тази статия. Просто Blizzard са най-голямото име, от WarCraft насам нямат слаба игра, всичко до което се докоснат става златно в буквалния смисъл на думата. Независимо дали усилията им са насочени към конзолите или PC платформите всяка тяхна крачка трябва да се следи отблизо. Само се чудя, колко ли души все пак ще си купят конзоли само заради тази игра. Интересно ще е да разберем, бъдещето ще покаже...

WarCraft III Ver. 1.03

Автор: Balrog

Ето случи се най-накрая. Blizzard пуснаха първия от серията си пачове, с които динамично ще променят баланса на играта малко по малко, докато нещата достигнат до едно завидно ниво. Или поне това е, на което се надяваме. Така беше и със StarCraft, ако си спомняме. Доколко „кръпките“ изглаждат ръбове и доколко се пускат просто, за да се поддържа интересът на играчите е въпрос, над който не ми се иска да разсъждавам. Все пак не мога да не отбележа, че след всеки пач игрите стават други - за да сте в час се налага да „цъкате“ много. Да забравим тези мисли обаче и да видим какво ни носи v1.03. За ваше улеснение прилагаме таблици с новите статистики на единиците от различните раси. Освен това ще научите и за промените, които изтерзаната геймърска душица ще трябва да понесе, а именно:

Новите Неща.

Ще започна с това, че са добавени степени на трудност, при игра с компютърни опоненти - Easy, Normal и Insane. Когато си имате ИИ за съюзник, вече с пълно основание можете да очаквате, че при нападение над града ви той ще се Town Portal-ира вътре да ви спасява.

ИИ-то вече ще показва на мини мап-а къде ще атакува.

Промените при Орките:

Head Hunter-ите са с повишено здраве (350 вместо 280) и забавена атака.

Stasis Trap-а вече не действа на приятелски единици, но ефектът му е намален (6 сек, от 12). Експлозията му ще унищожи другите капани, които се намират в обсег.

Kodo Beast-овете са с повишено здраве (1000 вместо 790) и забавена атака.

Orc Barracks вече струват 50 (вместо 70).

Watch Tower-те вече нанасят 16-18 щета (вместо 19-22).

Grunt-овете са с повишено здраве (700 вместо 680).

Shaman-те вече нанасят 11-12 щета (вместо 14-16) и са със забавена атака.

Stasis Ward и ***Sentry Ward*** вече не пречат на придвижването и строежа.

Healing Ward-а на Wich Doctor-ите вече има 5(пет!) здраве (вместо 200).

Промените при Хората:

Brilliance Aura-та е основно преработена и не е %-но базирана. Тя вече дава фиксирано количество мана/секунда 0.75, 1.5 и 2.25 за всяко от трите си нива.

Divine Shield-а на Паладинът вече струва 25 мана (вместо 75).

Радиусът на ***Blizzard***-а вече не се увеличава с покачване на нивото на заклинанието.

Water Elemental-те вече „стоят“ на полето 60 сек (вместо 75).

Промените при Нощните Елфи:

Sentinel-те вече могат да се махат посредством някакъв „диспел“ (Wand of Negation, Dryads, etc.), или като се атакува дървото със селянин или обсадна единица (преди дървото трябваше да се разруши, сега е достатъчно само да се повреди леко).

Mana Burn-а вече не сработва на единици с Mana Burn (Demon Hunters, Satyr Soulstealers, Felhounds и пр.).

Thorns-а вече има процентно изражение на щетата, която връща. Процентите за нивата са както следва 10%, 20% и 30% от ръкопашната щетата, която търпят единиците в обсега ѝ.

Радиусът на виждане на ***Wisp***-а е увеличен с 25%.

Detonate-а нанася 225 щета (вместо 150).

Бронята на всички сгради, които не произвеждат единици е повишена от 2 на 5. С 5 защита е наградена и сградата за Химери.

Ballista-та вече има команда Attack Ground.

Заклинанието ***Force of Nature*** ще може да се ползва на всеки 20 сек (вместо всеки 30).

Treants „стоят“ на полето 60 сек (вместо 75 сек).

Яденето на дървета вече дава константен, 10 сек., ненатрупващ се лечебен ефект на сградата, която ползва умението.

Кладенците са коренно променени. С думи прости ако лекувате единица, която има да възстановява и мана и здраве, този процес ще протича два пъти по-бавно, т.е. за да постигнете същия резултат като преди ще ви трябват повече кладенци. Единиците, които имат само здраве се лекуват както преди.

Mana Burn-а на Demon Hunter ще се ползва по-бавно, времето между две ползвания (cooldown) е 9 сек. (вместо 6 сек.).

Owl-а (Бухала/Совата) на POTM-а вече не може да се диспелва.

Поменените при Неживите

Gargoyl-те нанасят 21-24 щета (вместо 16-18). Щетата срещу въздушни единици е 51-63 (вместо 46-57). Бронята е намалена от 5 на 3.

Death Pact-а вече струва 50 мана (вместо 75) и може да се ползва двойно по-често (на всеки 15 сек. (вместо на 30 сек).

Lich-а вече има доста повече здраве, поради това че вече стартира с 15 Сила + 2/ниво,а не 13 + 1.6/ниво.

Frost Armor-а вече е аутокаст заклинание, което ще се прави на всички единици под атака ако ауто-каст-а е активиран. Цената на Frost Armor в мана е 40 (вместо 50).

Ъпгрейдът на ***Spirit Tower*** сега струва 160/40 злато/дърва (вместо 120/40).

Crypt Fiend-вете са с леко подобрена атака.

Промените при неутралните единици (creeps):

Всички ръкопашни крийп-ове от 1-во до 5-то ниво са по-мощни.

Всички крийп-ове 6-то или по-високо ще редуцират щетата от магия по същия начин както и Героите.

Крийп-овете от 7-мо или по-високо ниво ще бъдат като цяло по-умни.

Всички крийп-ове от 7-мо ниво ще нанасят Хаос (Chaos) щета.

Драконите 10-то ниво вече не са имунни на магия.

Доста от „по-незначителните“ крийпове са с променени щета и умения.

Наемниците са доста по-евтини.

Предмети:

Scepter of Mastery вече няма да се поява случайно в мултиплеър картите.

Tome of Power и ***Mask of Death*** са с по-високо ниво, съответно 8 и 10-то.

Wand of Lightning Shield е предмет 3-то, а не 6-то ниво.

Sentry Ward предметът вече идва с 3 заряда, а не 5.

Periapt of Vitality дава 150 здраве, а не 100.

Pendant of Mana дава 250 мана, а не 300.

Tome of Experience дава на Героите 150 точки опит, а не 200

Това е основното. Какво още ще се случи до версия 1.09 (Поне StarCraft-а до там го избута) никой не знае. Надяваме се тази информация да ви е полезна. Успех!

Таблица на атаката и защитата

	Small	Medium	Large	Fort	Hero
Normal	150%	100%	100%	50%	100%
Pierce	75%	100%	150%	35%	50%
Siege	50%	100%	100%	150%	50%
Spells	100%	100%	100%	100%	75%

Undead Units

Единица	Злато	Дърва	Храна (Лимит)	Здраве	Тип Броня	Броня	Радиус на зрение	Скорост	Време за строеж	Тип Атака	Тип Оръжие	Щета по земя	Щета по въздух	Пауза м/у атаките	Обсег
Acolyte	90	0	1	180	Medium	0	80/60	220	15	Normal	Normal	9.5	None	2.5	Melee
Ghoul	140	0	2	330	Medium	0/6	140/80	270/350	18	Normal	Normal	13/17.5	None	1.3/1.05	Melee
Crypt Fiend	250	40	3	550	Small	0/6	140/80	270	30	Pierce	Missile	30.5/41	None	2	55
Gargoyle	220	30	2	400	Medium	3/9	160/80	270	35	Pierce/Normal	Missile/Normal	22.5/30	57/78	2.2/1.4	30/Melee
Abomination	280	70	4	1080	Large	2/8	140/80	270	45	Normal	Normal	36/48	None	1.9	Melee
Meat Wagon	270	65	4	380	Medium	2	140/100	180	45	Siege	Artillery	79.5/108	None	4	100
Necromancer	170	20	2	230/380	Small	0	140/90	270	30	Pierce	Missile	10.5/15.5	10.5/15.5	1.8	60
Banshee	180	30	2	210/360	Small	0	140/80	270	35	Pierce	Missile	13/19	13/19	1.5	50
Frost Wyrm	450	120	7	1100	Large	0/6	160/80	220	60	Pierce	Msplash	95/113	95/113	3	30
Shade	N/A	N/A	1	250	Small	0	190/80	270	15	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Skeleton	N/A	N/A	0	180	Medium	1/7	80/60	270	N/A	Normal	Normal	14.5/19	None	2	Melee
Infernal	N/A	N/A	N/A	1500	Large	6	140/80	320	N/A	Chaos	Normal	54.5	None	1.35	Melee
Spirt Tower	160	40	N/A	550	Fort	5	160/80	N/A	35	Pierce	Missile	29.5	29.5	1	70
Halls of the Dead	300	150	N/A	2000	Fort	5	120/80	N/A	120	Pierce	Missile	45.5	45.5	1	80
Black Citadel	345	150	N/A	2300	Fort	5	120/80	N/A	120	Pierce	Missile	54.5	54.5	1	80

Human Units

Единица	Злато	Дърва	Храна (Лимит)	Здраве	Тип Броня	Броня	Радиус на зрение	Скорост	Време за строеж	Тип Атака	Тип Оръжие	Щета по земя	Щета по въздух	Пауза м/у атаките	Обсег
Peasant	90	0	1	220	Medium	0	80/60	190	15	Normal	Normal	5.5	None	2	Melee
Militia	None	None	1	220	Medium	4/10	140/80	270	N/A	Normal	Normal	12.5/17	None	1.2	Melee
Footman	160	0	2	420	Medium	2/8	140/80	270	20	Normal	Normal	12.5/17	None	1.35	Melee
Riflemen	240	30	3	520	Small	0/6	140/80	270	26	Pierce	Instant	21/28.5	21/28.5	1.5	40/60
Knight	290	60	4	800/950	Large	6/12	140/80	350	45	Normal	Normal	25/34	None	1.36	Melee
Priest	160	10	2	220/370	Small	0	140/80	270	28	Pierce	Missile	8.5/11.5	8.5/11.5	2	60
Sorceress	180	20	2	250/400	Small	0	140/80	270	30	Pierce	Missile	12.5/17.5	12.5/17.5	1.75	60
Gyrocopter	220	60	2	350	Medium	2/8	180/110	320	25	Siege/Pierce	Missile/Instant	20/26	27.5/38	2.5/1	Melee/50
Mortar Team	210	70	3	360	Medium	0/6	140/100	220	40	Siege	Artillery	58/79	None	3.5	100
Steam Tank	230	60	3	700	Fortified	2/8	140/80	220	55	Siege	Instant	50/68	None	2.1	19
Gryphon Rider	330	70	4	750/900	Large	0/6	160/90	270	45	Pierce	Mline	50/68	50/68	2.2/2.4	45
Water Elm 1	None	None	None	450	Medium	0	120/80	220	N/A	Pierce	Missile	25	25	1.5	30
Water Elm 2	None	None	None	675	Medium	1	120/80	220	N/A	Pierce	Missile	35	35	1.5	30
Water Elm 3	None	None	None	900	Medium	2	120/80	220	N/A	Pierce	Missile	45	45	1.5	30
Guard Tower	140	60	N/A	500/800	Fort	5/8	160/80	N/A	60	Pierce	Missile	25	25	0.9	70
Cannon Tower	200	100	N/A	600/960	Fort	5/8	160/80	N/A	75	Siege	Artillery	100.5	None	2.5	80

* Всички стойности след „/“ в графата „Радиус на виждане“ се отнасят за нощното виждане

Night Elf Units

Единица	Злато	Дърва	Храна (Лимит)	Здраве	Тип Броня	Броня	Радиус на зрение	Скорост	Време за строеж	Тип Атака	Тип Оръжие	Щета по земя	Щета по въздух	Пауза м/у атаките	Обсег
Wisp	70	0	1	120	Medium	0	100/75	220	14	None	None	None	None	None	None
Archer	150	10	2	260	Small	0/6	140/80	270	20	Pierce	Missile	20.5/31	20.5/31	1.5	50/70
Huntress	225	20	3	550	Medium	1/7	140/80	350	30	Normal	Mbounce	17/23	None	1.8	22
Ballista	245	85	4	380	Medium	2	140/100	180	45	Siege	Aline	62.5/85	None	3.5	100
Dryad	170	60	3	380	Small	0/6	140/80	350	30	Pierce	Missile	16/22	16/22	2	50
DoC Druid	300	80	4	430/580	Medium	1	140/80	270	30	Normal	Normal	20.5/25.5	None	1.5	Melee
DoC Bear	N/A	N/A	4	960	Large	3/9	140/80	270	N/A	Normal	Normal	36.5/47	None	1.5	Melee
DoT Druid	160	20	2	225/375	Small	0	140/80	270	22	Pierce	Missile	11/15	11/15	1.6	60
DoT Crow	N/A	N/A	2	375/450	Small	0/6	160/80	320	N/A	Pierce	Missile	None	24/39	1.75	60
Hippogryph	190	20	2	500	Medium	0/6	160/80	350	40	Normal	Normal	None	42/57	1.05	Melee
Hipp Rider	N/A	N/A	4	780	Large	0/6	160/80	320	N/A	Pierce	Missile	20.5/31	20.5/31	1.25	45/65
Chimaera	390	70	5	900	Large	2/8	160/80	220	65	Pierce/Siege	Msplash/Missile	75/102 | 50/68	None	2.5	45/70
Treant	N/A	N/A	N/A	300	Medium	0	120/80	220	N/A	Normal	Normal	16	None	1.75	Melee
Tree of Life	400	150	N/A	1300	Fort	2/7	90/60	40/80	110	Normal	Normal	45.5	None	2.5	Melee
Tree of Ages	320	80	N/A	1700	Fort	2/7	90/60	40/80	120	Normal	Normal	54.5	None	2.5	Melee
Tree of Eternity	350	120	N/A	2000	Fort	2/7	90/60	40/80	120	Normal	Normal	67	None	2.5	Melee
Ancient of War	230	70	N/A	1000	Fort	2/7	90/60	40/80	60	Normal	Normal	50	None	2.5	Melee
Ancient of Lore	240	80	N/A	900	Fort	2/7	90/60	40/80	80	Normal	Normal	45.5	None	2.5	Melee
Ancient of Wind	220	80	N/A	900	Fort	2/7	90/60	40/80	70	Normal	Normal	42	None	2.5	Melee
Ancient Protector	240	100	N/A	550	Fort	2/4	190/80	40/80	80	Normal	Normal	37.5	None	1.5	Melee
Ancient P. Rooted	240	100	N/A	550	Fort	2/4	190/80	N/A	80	Siege	Msplash	58	58	2	70

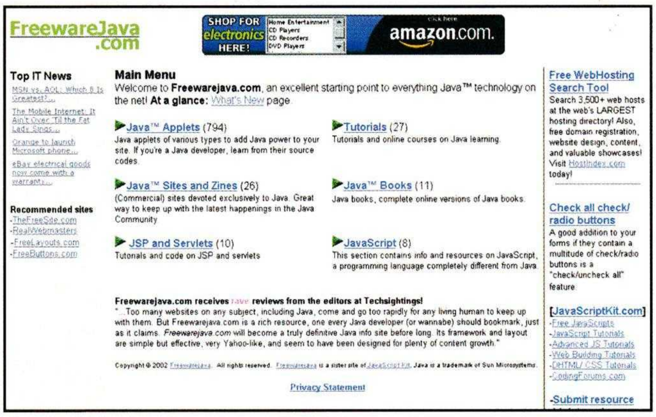
** Стойностите във всички останали графи, стоящи зад „/“ са показателите на единицата при пълен ъпгрейд

Orc Units

Единица	Злато	Дърва	Храна (Лимит)	Здраве	Тип Броня	Броня	Радиус на зрение	Скорост	Време за строеж	Тип Атака	Тип Оръжие	Щета по земя	Щета по въздух	Пауза м/у атаките	Обсег
Peon	90	0	1	250	Medium	0	80/60	190	15	Normal	Normal	7.5	None	3	Melee
Grunt	235	0	3	700/800	Medium	1/7	140/80	270	30	Normal	Normal	19.5/30	None	1.6	Melee
T Headhunter	160	20	2	350	Small	0/6	140/80	270	22	Pierce	Missile	25/34	25/34	2.34	45
Catapult	260	70	4	425	Medium	2/8	140/100	180	45	Siege	Artillery	92/125	None	4.5	100
Raider	210	40	3	610	Large	0/6	140/80	350	28	Siege	Normal	25/36.5	None	1.85	Melee
Tauren	325	80	5	1300	Large	3/9	140/80	270	50	Normal	Normal	33/45	None	1.9	Melee
Shaman	150	20	2	260/410	Small	0	140/80	270	30	Pierce	Missile	11.5 /14.5	11/14.5	2.1	60
Witch Doctor	170	25	2	240/390	Small	0	140/80	270	30	Pierce	Missile	13/17	13/17	1.75	60
Kodo Beast	300	60	4	1000	Large	1	140/80	220	30	Pierce	Missile	18	18	1.44	50
Wyvern Rider	310	40	4	500	Large	0/6	160/80	330	35	Pierce	Missile	45/54	45/54	2	45
Spirit Wolf	None	None	None	200	Medium	0	120/80	350	None	Normal	Normal	11.5	None	1	Melee
Dire Wolf	None	None	None	300	Medium	0	120/80	350	None	Normal	Normal	16.5	None	1	Melee
Shadow Wolf	None	None	None	400	Medium	0	120/80	350	None	Normal	Normal	21.5	None	1	Melee
Ore Burrow	170	50	N/A	600	Medium	2	80/80	N/A	50	Pierce	Missile	37.5	37.5	4/1	70
Watch Tower	180	80	N/A	500	Fort	3	160/80	N/A	55	Pierce	Missile	17	17	0.6	80

FreewareJava.Com

http://www.freewarejava.com/



FreewareJava.com

Top IT News

MSN vs. AOL: Which 8 Is Greatest?...

The Mobile Internet: It Ain't Over 'Til the Fat Lady Sings...

Orange to launch Microsoft phone...

eBay electrical goods now come with a warranty...

Recommended sites

-TheFreeSite.com
-RealWebmasters
-FreeLayouts.com
-FreeButtons.com

Main Menu

Welcome to **Freewarejava.com**, an excellent starting point to everything Java™ technology on the net! **At a glance:** What's New page

Java™ Applets (794)
Java applets of various types to add Java power to your site. If you're a Java developer, learn from their source codes.

Tutorials (27)
Tutorials and online courses on Java learning.

Java™ Sites and Zines (26)
(Commercial) sites devoted exclusively to Java. Great way to keep up with the latest happenings in the Java Community

Java™ Books (11)
Java books, complete online versions of Java books.

JSP and Servlets (10)
Tutorials and code on JSP and servlets

JavaScript (8)
This section contains info and resources on JavaScript, a programming language completely different from Java.

Freewarejava.com receives rave reviews from the editors at Techsightings!
"...Too many websites on any subject, including Java, come and go too rapidly for any living human to keep up with them. But Freewarejava.com is a rich resource, one every Java developer (or wannabe) should bookmark, just as it claims. *Freewarejava.com* will become a truly definitive Java info site before long. Its framework and layout are simple but effective, very Yahoo-like, and seem to have been designed for plenty of content growth."

Copyright © 2002 Freewarejava. All rights reserved. Freewarejava is a sister site of JavaScript Kit. Java is a trademark of Sun Microsystems.

Privacy Statement

Free WebHosting Search Tool
Search 3,500+ web hosts at the web's LARGEST hosting directory! Also, free domain registration, website design, content, and valuable showcases! Visit HostIndex.com today!

Check all check/radio buttons
A good addition to your forms if they contain a multitude of check/radio buttons is a "check/uncheck all" feature.

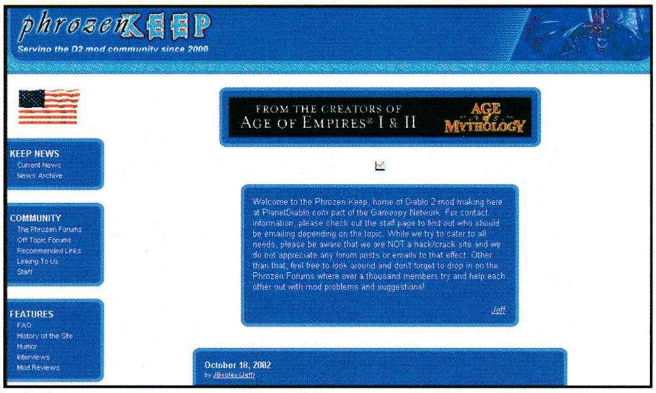
[JavaScriptKit.com]
-Free JavaScripts
-JavaScript Tutorials
-Advanced JS Tutorials
-Web Building Tutorials
-DHTML/ CSS Tutorials
-CodingForums.com

-Submit resource

Ако искате да направите добър уебсайт, има два възможни подхода. Може да се скапете от работа и да направите един смислен, сериозен сайт с много съдържание. Можете и просто да залепите своята снимка някъде в мрежата с надпис "Ей т'ва смотаното съм АЗ!". Ако в случая искате да направите второто, просто не може да минете без да добавите на същата тази страница и куп безполезни, но адски приятни (наглед) безплатни Java приложения които да отвличат вниманието на посетителите от гореспоменатата снимка. FreewareJava е архив именно за такива и тук ще намерите над 750 приложения като броячи, часовници, игри, анимирани бутони, чатове и какво ли още не. Сайтът изненадва с (почти!) абсолютната липса на реклами и приличния си дизайн, като всичко ви е дадено като на длан. И ако това не ви е достатъчно и искате да понаучите нещо, ще намерите и 27 ръководства които са предимно за начинаещи, както и връзки към други подобни сайтове и онлайн списания.

Phrozen Keep

http://dynamic2.gamespy.com/~phrozenkeep/site/



Welcome to the Phrozen Keep, home of Diablo 2 mod making here at PlanetDiablo.com part of the Gamespy Network. For contact information, please check out the staff page to find out who should be emailing depending on the topic. While we try to cater to all needs, please be aware that we are NOT a hack/crack site and we do not appreciate any forum posts or emails to that effect. Other than that, feel free to look around and don't forget to drop in on the Phrozen Forums where over a thousand members try and help each other out with mod problems and suggestions!

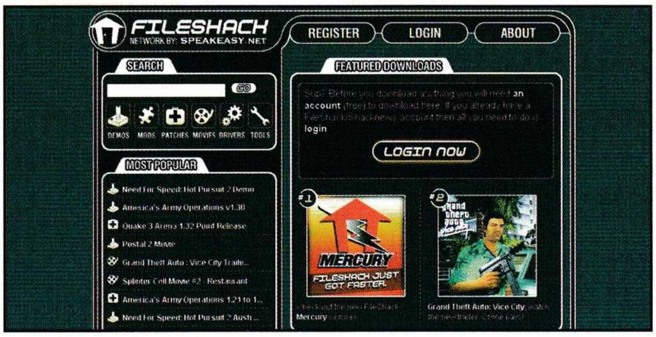
Jeff

October 18, 2002
by JBooley (Jeff)

Отмина славното време, когато любимото ви списание се изправи дружно на нозе и плю една камилска в лицето на иначе мегахитовата Diablo 2, отмина и времето когато в залите се организираха публични търгове на артефакти. Манията да ти се падне комплект доспехи от тотото вече отмря. На онзи червения с рогата му остана само да забие едно копито на алеята на звездите и да чака по-добри времена. Но независимо че Diablo 2 отдавна не е на върховете на класациите, фенове от цял свят продължават да я поддържат... ако не само с постоянне гейминг, то с тонове модификации които добавят ново възможности към играта. Ще ги откриете на най-големият сайт за модове за Diablo, който може да намерите в мрежата - Phrozen Keep. Тук ви очакват голямо количество допълнения, редактори и плъгинове, добавящи нови актове, противници, предмети и комплекти, а често и просто превръщайки играта в една чийтърска вакханалия, които ще ви позволят да преживеете безкрайното лишено от замисъл преследване на поредния заветен предмет по-различно и по-вълнуващо. Както казват в "онази" реклама, това е поредното доказателство че Рогатия рита и хапе!

FileShack

http://www.fileshack.com/



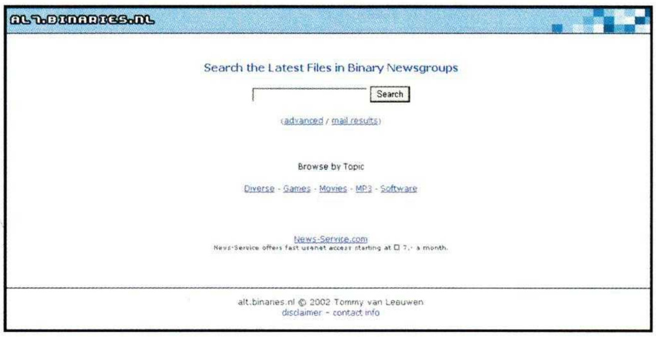
Stop! Before you download anything you will need **an account** (free) to download here. If you already have a FileShack/ShackNews account then all you need to do is **login**

Need For Speed: Hot Pursuit 2 Demo
America's Army Operations v1.30
Quake 3 Arena 1.32 Point Release
Postal 2 Movie
Grand Theft Auto : Vice City Traile...
Splinter Cell Movie #2 - Restaurant
America's Army Operations 1.21 to 1...
Need For Speed: Hot Pursuit 2 Austi...

Ако прегледате набързо следващите няколко реда няма начин да не си кажете "Какво толкова - поредният сайт с геймърски файлове! Този драскач явно само запълва място с тази помия!" Кой знае, може и да се окажете прави! Но докато изпитвате съмнения, бих искал да кажа няколко думи за FileShack, който направо обира всички признания за безплатен, удобен (за разлиха от по-голямото си братче FilePlanet) и изключително стилен откъм дизайн сайт за патчове, демота, рекламна медия, модификации и редактори на игри. За да изтеглите каквото и да е било, трябва първо да се регистрирате. Това е безплатно, изискваните от вас данни са сведени до биологичния минимум, като все пак е добре да не използвате личния си e-mail - никой не обича spam. Подобно на FilePlanet сайтът използва множество сървъри за да разпределя натоварването, но тук те са много повече и всичките до един безплатни, което гарантира че исканият файл ще тръгне към вас на мига. А какво повече може да иска човек? Виж, ако е автор в Gamers Workshop, би искал да си запълни страничката...

Alt.Binaries

http://alt.binaries.nl/



Search the Latest Files in Binary Newsgroups

Browse by Topic

Diverse - Games - Movies - MP3 - Software

News-Service.com
News-Service offers fast usenet access starting at □ 7,- a month.

alt.binaries.nl © 2002 Tommy van Leeuwen
disclaimer - contact info

Тези от вас, които са наясно какво се крие зад термина UseNet сигурно добре знаят какво съкровище от информация е скрито зад блясъка на World Wide Web. За тези които не са - това е пра-дядото на днешните форуми, но реализиран като децентрализирана мрежа от сървъри. С времето ролята на UseNet като информационен център запада, за да се превърне в най-голямата непопулярна мрежа за разпространение на спам в колосални количества, пиратски софтуер, медия и порно. Ако търсите горещите новости в кино/аудио бранша и държите да се на върха на вълната, просто е задължително да си намерите добър UseNet сървър навместо да чакате P2P сървърите (или родните FTP-та) да свършат работата навместо вас. Лошото в случая е, че UseNet е изключително неудобен за използване - повечето сървъри не пазят всички файлове за повече от ден-два, а намирането на нещо специфично е като търсене на игла... схващате смисъла! Именно за да облекчи тази задача, създателите на Alt.Binaries са създали каталогизатор на всички нови файлове изпратени в useNet групите в които се разпространява порно, пиратски софтуер и медия. Тук не може да теглите файловете, но може да намерите връзки към тях стига да сте конфигурирали своя useNet клиент (и Outlook върши някаква работа в началото). Сайтът е изключително издържан и предлага всичко най-необходимо за да сте винаги в крак с най-новия warez.

Chat ли си?

Да си го кажем направо, не е нужно да се казваш Фройд, за да се сетиш, че имаш проблем – когато се усмихваш си завърташ главата на 90 градуса, докато говориш пръстите ти старателно пишат по невидима клавиатура, а след основния ремонт в къщи тоалетната чиния изведнъж се озова до компютъра. Chat ли си? Мда, всеки, който се е докосвал до крастата знае нейните основни проблеми – можеш да си говориш с приятелите единствено по нощите. Всеки опит да задържиш линията повече от час и половина през деня има един резултат – дуплексът нахлува в твоята крепост омазан в цветовете на войната, а в ръката си държи хладно оръжие – метла, кухненски нож или (в най-лошия случай) GSM, на който е изписано името на родителското тяло. Да не говорим за всички пропуснати купони и срещи с приятели, защото вчера Sexy ти е казал/а, че си пада по теб и иска да те "види" в чата. Chat ли си?

Как да решим тези проблеми? Чатът през деня без близки срещи от трети вид с дуплекса е възможен с прекарването на наета линия/кабелен интернет, но вероятно ще виждаш приятелите си единствено от снимките на твоята уеб-страница. Да не говорим, че ако погледнем историческите хроники, битките за кабелен Интернет се траели месеци наред. Лаптопът е добро решение, стига да имаш **а)** хиляда излишни долара **б)** GSM с кабел/инфрачервен порт и възможност за връзка с Интернет или телефонна розетка наблизо.Има и поудобна алтернатива. И тя е да се сдобиеш с пакета за активиране **Chat ли си?** само за 24 лв., а ако вече си абонат на GloBul да използваш новата услуга GloBul Chat.

Като за начало нека изясним разликата между **GloBul Chat** и **Chat ли си?**.

GloBul Chat е услугата чат от мобилен телефон (единственото изискване към GSM апаратът е да може да изпраща и получава SMS съобщения), достъпна за всички, които ползват мобилна комуникация от GloBul (основна програма, **b-connect** и **Chat ли си?**).

Chat ли си? е алтернатива на b-connect – вид предплатена мобилна комуникация, ориентирана към младежите с цена на SMS без конкуренция на пазара. За сравнение на цените можете да разгледате табличката към статията. Към SIM картата **Chat ли си?** вървят и 10 лева време за разговори или 78 SMS-а (ако искаш сметни си сам), които ще ти осигурят летящ старт. Технически погледнато **GloBul Chat** е изградена на основата на HP-сървъри, базирани на UNIX и един куп специализиран софтуер, но това което е важното, е че тя ще ти позволи да си направиш истински on-line купон без да ти е необходим компютър и връзка към Интернет. Достатъчна е само SIM карта на GloBul и мобилен телефон. Принципите на новата услуга са същите, както и в компютърния чат. Има си стаи (канали), където се събират хора по интереси, private съобщения, възможност за ignore на досадниците, опция за създаване на собствена стая и т.н. Поради факта, че все пак чатиш през GSM има някои особености, като например броят на стаите, където можеш да бъдеш едновременно (три), броят на хората, които могат да бъдат едновременно в една стая (10 – ако желаещите са повече се създава идентична стая с индекс 2, 3 и т.н.). Избираш си *NICK*, влизаш в предпочитаната от теб стая и започваш да си говориш с хората вътре. Всичко това се прави с определени команди, които се изпращат към сървъра като SMS-и. За да започнеш, просто изпращаш *START* nickname на номер 1003. А за да лафиш – *CHAT*, последвано от някакво съобщение на номер 1004 и то ще се появи като твоя реплика в стаята, в която се намираш. Има команда за влизане/ излизане от стая, за заговаряне на определен човек, за попълване на инфото ти и т.н. Ако си любопитен, можеш да отидеш на *www.globul.bg* и да стигнеш до "Стаи за чатене". Можеш да разгледаш разговорите, които се провеждат там (естествено само общите, личните остават скрити). Към момента на писане на статията по стаите имаше около 100 човека, които активно ползваха услугата. Дали някой от тях не си бил ти?...

Chat ли си?

Цени за изпращане на SMS	
От 1 до 50 съобщения	0,11 лв./съобщение
От 51 до 100 съобщения	0,10 лв./съобщение
От 101 до 200 съобщения	0,09 лв./съобщение
Над 200 съобщения	0,08 лв./съобщение

Тарифа за разговори	
Национални разговори GloBul-GloBul /БТК/ Друг мобилен оператор	0,89 лв./60 сек

Цени на GloBul Chat	
Команди за действие/проверка	0,02 лв./съобщение
Изпращане на chat съобщение в обща или лична стая (на всички или само на 1 получател)	0,07 лв./съобщение
Създаване на лична стая	1,00 лв./стая

Цени на GloBul Chat	**b-connect**	**основна програма**
Команди за действие/проверка	0,02 лв./съобщение	0,02 лв./съобщение
Изпращане на chat съобщение в обща или лична стая (на всички или само на 1 получател)	0,09 лв./съобщение	0,08 лв./съобщение
Създаване на лична стая	1,50 лв./стая	1,50 лв./стая

Цените са без начислен ДДС

Автор: FonManiac

Модемни неволи

Компютър+модем = Интернет! Написаното е вярно (с някои допускания, като това да имате и платен акаунт примерно), но колкото и просто да изглежда на хартия, в реалността свързването на модем и компютър и влизането в Интернет понякога се оказва мъчна задача. Викате специалист, той оглежда оттук, оттам, взима ви 20 лева и оправя модема с няколко щраквания, или пък не го оправя (но пак ви взима 20 лева). Сигурно може да намерите някой приятел, който да го оправи безплатно, но разправиите и загубеното време си остават. Затова, в настоящата статия ще използвам опита на специалистите от Spectrum Net с проблемите на техни клиенти и което е най-важно - решенията на тези проблеми, за да съм ви полезен.
И така, с благодарност към екипа по поддръжката на фирма Спектър Нет, да започнем:

НАЙ-ЧЕСТО СРЕЩАНИ ПРОБЛЕМИ ПРИ РАБОТА И ВКЛЮЧВАНЕ В ИНТЕРНЕТ

1. Поява на странни съобщения. Например:
„The computer you've dialed cannot complete your request.Check if the proper set of network protocols are installed.“
или
„You've been disconnected from the computer you've dialed“
Съобщения от този тип се появяват когато TCP/IP протокола е вече инсталиран един път и се инсталира повторно.

1.1. Изберете бутона **Start | Settings | Control panel | Network** и направете проверка дали TCP/IP протокол не е вече инсталиран.
Добавка от мен – може да изтрием и отново да инсталираме TCP/IP протокола – той се инсталира от add, protocol, Microsoft, TCP/IP.

2. И пак странни съобщения:
Когато Вашият компютър често не може да осъществи връзка с Интернет и дава странни съобщения, проверете какви компоненти са инсталирани в **Network**.

2.1. Изберете бутона **Start | Settings | Control Panel | Network**.
2.2. Ако нямате локална кабелна мрежа, трябва да има инсталирани само следните компоненти: **Dial-Up Adapter**, **TCP/IP Protocol** и **Client for Microsoft networks**.
2.3. Изберете **My Computer | Dial-Up Networking**. С десния бутон на мишката кликнете върху иконката на връзката. От менюто изберете **Properties** и след това **Server Types**.
2.4. От показаните опции махате (ако е указана) опцията **„Log on to network“**, както и всички протоколи и начини на свързване, които са ненужни, а именно: **NetBEUI** и **IPX/SPX Compatible**, като оставяте само **TCP/IP**.

3. Съобщение „There is no dialtone“

3.1. Изберете бутона **Start | Settings | Control Panel**.
3.2. С десния бутон на мишката кликнете върху иконата **Modems**, изберете **Properties**.
3.3. Ако сте на аналогова централа, проверете дали не е активно полето **„Wait for dialtone before dialing“**. Тази опция е само за цифрови телефонни централи. Ако Вашата е аналогова, махнете опцията.

4. Съобщение „The computer you've dialed is not answering“

4.1. Изберете бутона **Start | Settings | Control Panel**.
4.2. С десния бутон на мишката кликнете върху **Modems** и изберете **Properties**.
4.3. Махнете опцията **„Cancel the call if not connected within XX seconds“**.

5. Съобщение „Invalid user name or password“

Причините за това съобщение могат да бъдат следните:
5.1. Неправилно въвеждане на **user name** и **password**. Проверете дали изписвате коректно Вашите **user name** и **password**, тъй като системата различава малки от главни букви и всяко несъответствие ще се възприеме като грешка. Проверявайте дали не сте включили **Caps Lock**.
5.2. Въвеждане на **user name** и **password** на КИРИЛИЦА. Проверявайте дали не въвеждате Вашите данни на кирилица. Това е **НЕДОПУСТИМО**. Ако ползвате кирилизираща програма FlexType, в някои случаи тя работи некоректно, сменяйки cyrilic/latin своеволно, което може да означава, че всъщност изписвате паролата си на кирилица.
5.3. Възможно е също да сте изчерпали часовият си лимит за месеца по-рано.

6. Съобщение в Mail програмата Ви - „Please enter your user name and password for the following server“

6.1. Ако сте се опитали да си изтеглите пощата и връзката е прекъснала по време на тегленето, необходимо е да изчакате около 10 мин., преди да опитаме отново, тъй като няма да можете да се свържете веднага с mail server-а.
6.2. Ако сте променили password-а си от нашата страница, следва да го промените и в Mail програмата, тъй като тази смяна там не става автоматично.

7. Настройка на модем за работа със шумни аналогови линии
Част от телефонните линии в София са известни със своите проблеми по отношение на качеството (виж по-долу „Как работят модемите“).
Това налага известна допълнителна настройка на модемите на потребителите. Моля вижте указанията по-долу.

За Win95/98
Допълнителните настройки се задават стандартно в:
Start Menu | Settings | Control Panel |Modems | Properties | Connection | Advanced в полето **Extra Settings** като последователност от символи без разделяне с интервали.

ОСНОВНИТЕ ПРИЧИНИ ЗА ВЛОШЕНА РАБОТА НА МОДЕМИТЕ СА:

1. Понижени технически параметри, дължащи се на остарялата (и често в условия на влага) кабелна структура, недоброкачествени съединения, износени релета в телефонните централи.
2. Смущения (пикове), дължащи се на утечки между кабелите; амортизирани контактни релета в телефонните централи.
Първите зависят от трасето АТЦ-Телефонен Пост, а вторите - от архитектурата на самата АТЦ. Ефектът от **(8.1.)** рефлектира пряко върху скоростта, а **(8.2.)** върху грешките при предаване данните. Смущенията **(8.2.)** се отразяват много по-зле на връзката от колкото **(8.1.)**, защото се интерпретират като резки промени в качеството и предизвикват следните ефекти:

8.3. Временна загуба на носещия сигнал (carrier), предизвикваща повторен процес на установяване комуникация между модемите (re-train). Операцията трае до 10 секунди и през този интервал не може да се обменя информация.

8.4. Голямо количество грешки, които не могат да се коригират своевременно от протокола за корекция на грешки. Следва спиране на обмена поради претрупване.
Разпадане на връзката се случва при продължителна загуба на носещия сигнал **(carrier)** или при достигане на определено количество грешки за даден интервал време, а още и при невъзможност даден пакет информация да се прати **повече от 10 пъти**.
Символните команди зависят от конкретния вид модем; класифицират се с няколко основни функции:
(А) Ограничаване на скоростта
(Б) Форсиране на подходящ протокол за корекция на грешки
(В) Забраняване хардуерната комп-

ресия на данни
(Г) Забраняване или само увеличаване на интервала, след който модема затваря поради проблеми с връзката.

Ограничаването на скоростта е могъщ метод, тъй като в аналоговата линия има резки промени в качеството поради смущенията от тип **(8.2.)**, които смъкват оптималната ви скорост на обмен с минимум 2 стойности под тази, която модемите установяват помежду си, следейки честотната характеристика **(8.1.)**.

Повечето модеми отчитат предимно **(8.1.)** като фактор за определяне за скоростта, тъй като вероятността за възникване на смущение тип **(8.2.)** по време на процедурата за установяване на скоростта е много малка. Вграденият индикатор за качество на линията **(Line Quality Monitor)** има за цел динамично да регулира скоростта. При по-лошо качество, модемите намаляват скоростта на предаване на данни, а при по-добро я повишават.

Какво се случва при аналоговата линия? При промяна състоянието на линията, модемите реагират като намаляват или увеличават скоростта на обмен. Софтуерно не може да се разбере моментната скорост на предаване или приемане.

Доста често срещан и парадоксален сценарий е следният: Вие се свързвате на някаква скорост, примерно 26400bps. В даден момент линията ви изпращява еднократно. Това предизвиква загуба на носещата честотота и поражда процес на повторно установяване на комуникация между модемите (re-train). Оказва се, че веднага след изпращяването, честотната характеристика е с показатели за 33600bps - модемите ви реагират и установяват връзка на 33600. Много бързо след това качеството се понижава и модемите са принудени отново да смъкнат скоростта. Средната продължителност и повтаряемост на подобен сценарий е 1 мин. При всеки retrain има вероятност модемите да не се разберат помежду си и да разпаднат връзката.

Ако сте установили, че средно на 1 от 10 позвънявания не успявате да се закачите с нашите модеми, то следва след като имаме по 1 retrain на минута, очакваната продължителност на връзката ви е 10 мин. При подходящо задаване на горна граница на скоростта, честотота може да се сведе до 1 retrain на 30 min, което прави 5 часа относително постоянна връзка.

Задаването на подходящ протокол за корекция на грешки е съществено. Без тази корекция освен че не може правилно да подадете username и password при влизането в нашата система, възможно е ако първоначално сте се вързали с даден протокол за корекция на грешки, при следващ **retrain** модемите да решат да ползват друг по-неподходящ протокол за корекция, а понякога даже се връзват и без никакъв, което много пречи на обмена на данните и забавя скоростта. За това ако окажете на модема ЗАДЪЛЖИТЕЛНО да се връзва с корекция, то проблемът отпада.

Хардуерната компресия на данни е подходяща за цифрови линии и работи най-добре, когато нашия и вашия модем са от един и същи тип. В други случаи се оказва, че тя по-скоро предизвиква повече грешки.

Дали е подходящо да се ползва компресия се проверява след много експерименти и като имаме предвид, че никога базовите условия не са едни и същи, то и резултатите са доста противоречиви. На потребителите без експериментаторска нагласа препоръчвам да махнат компресията. Държа да отбележа, че софтуерната компресия е нещо различно и няма връзка с казаното тук.

Забраняването на интервала, след който модемът прекъсва поради проблеми с връзката освобождава машината от задължението сама да познава дали връзката е прекъсната. Тази грижа имате изцяло вие - само по слух може да се познае дали връзката се е разпаднала физически от тефонната компания.

„Ръчното управление“ е могъщ метод и предотвратява риска от прекъсване поради несъвършенство на модема с 50%. Другите 50% зависят от вас. При нас интервала само е удължен до възможния максимум, което също върши работа.

За ръчно управление има 2 метода:
Г1 - Изключена автоматика без звукова индикация.
Разпадането на връзката се познава по липсата на трансфер, т.е. повече от 2 минути ако не можете да отворите нито една страница, вие ръчно прекъсвате връзката и набирате отново.
Г2 - Изключена автоматика с включена звукова индикация (експертен метод).
Говорителчето на модема се оставя включено по време на цялата сесия (а не само при набирането) . Това ви дава слухова представа за всичко, което става с телефонната ви линия по време на установената вече връзка. Около половин час е достатъчно да разберете поведението на модемите. Много лесно се познава случая на разпадане - отсрещния модем спира да отговаря на вашия.
Недостатък на **Г2** е досадния и неприятен звук, който се чува през цялото време от модема ви. Ако модемът ви има изход за слушалки, проблема се решава лесно и евтино: За $3 до $5 можете да си купите от всеки компютърен магазин слушалки с микрофонче и възможност за регулиране силата на звука. Намалявате звука, работите спокойно и слушате линията само при съмнения.

Функция
Синтаксис
Препоръчван вариант

Команди, валидни за всички модеми
Г1
(виж по-долу)
S10=n (n=1-255)
Ако сложите S10=254, това е максималната стойност на интервала. S10=255 забранява на модема да затваря автоматично.
s10=255

Г2
(виж по-долу)
Както горе, но е необходимо да зададете говорителчето да е постоянно включено
s10=255m2

Rockwell Command Set (Acorp, Supra, Creatix, BOCA, Active, Apache)
Толерантни към малките смущения; препоръчвам се за аналогови линии, но имат слабости при train и re-train.(Отнася се за Acorp, Creatix, Apache)
Прекъсват връзката предимно поради зададена висока максимална скорост

Класическа допълнителна настройка:
+ms=11,1,300,26400\N4%C0S10=254
или
+ms=11,1,300,26400\N4%C0S10=255m2

A
(виж по-долу)
+11,1,<min speed>,<max speed>
(speed = 300; 1200; 2400; 4800; 7200; 9600; 12000; 14400; 16800; 19200; 21600; 24000; 26400; 28800; 31200; 33600)
+ms=11,1,300,26400

Б
(виж по-долу)
\Nn
(4 = LAPM; 5 = MNP) MNP не се препоръчва при тези модеми !
\N4

В
(виж по-долу)
%Cn
(n =0,1,2,3)
%C0

US Robotics (Sportster, Courier)

Sportster е капризен дори към най-малките смущения.
Има добър train и re-train.
Sportster прекъсва връзката, защото е сравнително тих и всяко незначително смущение се интерпретира като голям проблем. Трансферът е накъсан заради нетолерантност към шума в линията.
Много добри постижения при безшумни линии, дори и с не много добра честотна характеристика.

Класическа допълнителна настройка:
S13=64&U1N13K0S10=254
или
S13=64&U1N13K0S10=255m2

S13=64 донякъде прави Sportster по-толерантен към смущения

A
(виж по-долу)
&Un&Nm
(n=min speed m= max speed) n и m са числа от 1 до 16, сиреч 16=33600; 15=31200; 14=28800; 13=26400 и т.н.
&U1N13

Б
(виж по-долу)
Kn
(n=0;1;2;3)
K0

В
(виж по-долу)
&Mn
(n= 0;1;2;3;4;5)
&M5

Здравейте, хора.

Този път ще направя малко въведение в рубриката, в което ще се опитам да дам някои обяснения.

Ще започна с факта, че когато някой се занимава твърде дълго с определена работа, малко или много започва да я подценява. В моя случай това отговаря на въпроса защо ще се оттегля от задължението да отговарям на писмата ви. Ето, дори без да искам го написах – задължението! Подсъзнателно, разбира се. И ако не бях в настроение да се замислям над думите си, вероятно дори нямаше да си дам сметка, какво означава всъщност тази дума. Лошо! Би трябвало контактът с вас да е удоволствие. Не че, през времето, в което чета и отговарям на писмата съм нямал достатъчно основания да се настроя негативно и лека-полека да се разочаровам от част от аудиторията на списанието. Тъй като съм човек, който не е отвикнал да приема нещата по-лично, отколкото е здравословно допуснах да позагубя уважението си към обобщения образ на читателя. Превърнах отговорите на писмата в рутина. Това е недопустимо и е време за почивка, за отдалечаване и преосмисляне, за презареждане на батериите. Както ще проличи и от някои от следващите писма състоянието ми не е останало незабелязано и съвсем откровено дразни мнозина. Приемам критичността им. Не самите критики, те са отправени към някой друг, към някакъв илюзорен образ в съзнанието на пишещия, не към мен. Фактът обаче, че съм допуснал у мнозина да се изгради такава представа за личността ми е показателен. Освен това, забелязвам тревожната тенденция повечето хора да отъждествяват списанието с мен, да насочват писмата си директно към мен, което също е недопустимо. GW не съм аз, то е всички ние – които го създаваме, и всички вие – които го подкрепяте. Извинявам се на всички, на които съм писнал. Разкаянието няма да ме направи по-малко язвителен, няма да ме промени – аз пак няма да обикна бг-рапа, хип-хопа, чалгата... и хилядите други неща, които за мен са пошли. За огромно съжаление на някои няма да залюбя и педалите. Но поне повече няма да ви занимавам с пристрастията си. Приятно четене...

Здравейте всички тролчета, които правите любимото списание :-)

Отдавна не съм ви писал, та викам да драсна 2-3 реда. Ето, пак се върнах в България за лятото и прочетох броевете на брат ми, които бях изпуснал докато ме нямаше, радостен съм, че сте все така свежи и кефите, пък и новите хора се представят добре. Та ви пожелавам да сте все така най-доброто списание на пазара, пожелавам ви и да имате по-добра и по-сериозна конкуренция, за да има какво още повече да ви кара да се движите напред:)

Едно само исках да помоля - недейте да мислите за нас, вашите читатели, само като за клиенти и купувачи на списанието, недейте само за игрите да пишете. Знам, четох един отговор на Freeman, че това е списание за игри, че не е нормално това да е една от малкото радости в живота на днешната младеж и т.н... но истината е, че е така - и причината според мен е, че просто това списание го правят свестни хора, които не само за игри знаят да пишат, но и за живота са научили доста (в това се убедих като се видях с някои от вас, а и с феновете сега на срещата в София, жалко само, че останах малко, но другия път повече:), и искат или не искат част от този опит се предава на читателите чрез статиите им. Знам че ви е омръзнало от нашто поколение, и аз съм се отчайвал доста пъти, и знам, че то си е ваша работа - обаче недейте се отказва и недейте се съмнява в това, в което сте убедени - така можете да изпуснете изключенията, а тъкмо те са, които са ценни.

Nicki Anarch

Всичко е възможно.

А да се пропуснат изключенията дори е лесно. Особено изключения, които са се свили кротичко в ъгъла с плахата надежда някой случайно да ги забележи. После свитостта става навик, още по-късно - манталитет и начин на живот. В случай, че някое такова нерешително изключение чете тези редове е хубаво да знае, че в забързания ни свят са малцина тези, които крачат другояче, освен с капаци на очите, устремени в точката. Всеки от нас, все в някаква част от ежедневието си е точно такъв. Трябва доста шум и ръкомахане, за да отклоним поглед и да забележим нещо друго, освен самите себе си и нещата, които много пряко ни касаят. Така че по-смело, изключения - пишете, не се свинете, щото нали знаете - хубавите ябълки свинете ги ядат. По-добре да ви забележим ние, отколкото някои други... свине.

Freeman

Здрасти на всички в работилницата,

Най-сетне и аз се накканих да Ви пиша. Въпреки намерението ми да Ви похваля всъщност ще Ви критикувам. Не че няма за какво да ви похваля, но колкото и да се напъвам едва ли ще измисля нещо което да не сте го чували/чели вече. Просто ще ви кажа, че Вашето списание е геймърското списание, което ми доставя най-голямо удоволствие да чета. Не само заради полезната и интересна информация, а и заради невероятната атмосфера, която създава. Но замълчи сърце.

Да преминем към критиката:

1. Бр. 6 – Eurofighter Typhoon Автори: Guerrero&Master. Направо не знам от къде да започна. Eurofighter е изтребител за завоюване на въздушно превъзходство и като такъв "по-земните" му задачи не включват унищожаването на вражеската "техника и жива сила, танкове". Това е задача на щурмовите самолети и бомбардировачите, като Су 25, А 10, Су 32/34 (за който ще стане дума и по-късно), B 1B и др.

Противо- Въздушна Отбрана означава не само Противовъздушна Артилерия, а също така и Зенитни Ракетни Комплекси (ЗРК), Радиотехнически средства за наблюдение (Радари), Авиация от състава на ПВО и т.н и т.н.

Универсалността на самолета не се определя от броя на "висящите" подвесни точки, а от това какво и колко може да "виси" на тях. Освен това 4 от "подвесните" точки въобще не са подвесни, а са за ракети разположени в полопотопено позиция. Това означава, че на тези 4 точки могат да се поставят ракети само от един и същи вид.

Радара е импулсно-дроплеров, а не "доплеровски".

Мога да продължа още доста, но ще стана досаден. Ще си позволя само да предложа виновните да бъдат наказани най-строго – да се нарит по гаргахулучените глави и да се върнат в казармата ;-))).

2. Бр. 7 – Lock On – Modern Air Combat Автор: !?!? забравих го – извинявам се. Изброени са различните самолети, на които ще можем да се наслаждаваме, но в списъка не фигурира Су 32/34. На страница 35 обаче, на най-долната снимка е показан именно Су 32/34 – характерната гърбица зад кабината не може да се сбърка. Тя означава само едно – разходка до тоалетната за екипажа. Ако се вгледате по-внимателно в картинката ще видите и двамата пилоти разположени един до друг – Су32/34 е единствения самолет от фамилията на Су 27 с такова разположение на пилотите (на Су 24 те са разположени по същия начин но той изглежда по съвсем различен начин). Момчетата от Бука (май така се казваше фирмата разработчик) или не разбират нищо от самолети или някой глупак го е домързяло да пише при правенето на сайта.

Това което го посочвам като грешки/пропуски/недостатъци не е фатално, вероятно човек, за който Авиацията не е професия и хоби не би забелязал дори, но е дразнещо.

Същото се отнася и за правописните грешки и пропуснатите думи (предполагам за повечето от тях вината е по-скоро в печатницата отколкото във Вас). Дребни неща ама дразнещи – капките катран в кацата с мед. Ако поработите върху отстраняването им ще сте наистина най-страхотното списание в bg.

Чао за сега и пожелавам много Успехи

Sam Vimes

А гледал ли си по Hallmark филма за Аргонавтите и Златното руно?

Ебаси! Там Орфей беше негър, по дяволите. Мислех си да им пиша възмутено по едно време. 'Ма не им писах. А Гладиатор, гледа ли? Олеле, това филмче каква гавра с историята беше, ама Ръсел Кроу взе Оскарче, а на продуцентите им се влачиха джобовете по земята. Мислех да им пиша - не толкова възмутено, все пак Рим е подалечко от Тракия. И на тях им се размина.

А Тринайсетия воин? Хехехеее... мале, мале. Но комент! На тези пичове само им се смях, дори не съм мислел да им пиша.

Абе мани... Кво ли те занимавам... кой знае колко други грижи си имаш на главата ;-)).

Freeman

П.с. Не бих искал да остана неразбран - не се заяждам, приемам критиките, още повече, че нищо не разбирам от авиация. Просто е невъзможно човек да знае всичко, както е и невъзможно в много от случаите да направи справка. По-важно за мен обаче е една статия да е обективно написана и да отразява правилно играта, не е ли така.

Ахой Тролове,

Не знам как да почна това писмо, не ми и трябва всъщност увод. Преди 3 минути новият брой ми падна в ръчичките. Пиша всичко това заради редакционната. Останалата част не съм я прочел още, не знам дали е яка. Freeman-е, човеко, ти продължаваш да променяш крехката ми детска душевност.

“Разбираш, че училището е било само инкубатор...” Естествено всеки си има своя истина, но нека поне да ти кажа моята: няма ‘живот’ и ‘подготовка за живота’. Още от първото падане, първото разочарование, първата несподелена любов разбираш, че живота е нещо свръх гадно (и свръх готино, btw). От момента в който си се родил ти живееш живота който ти ‘бие шамари’. Предполагам си се сетил, че вече завършвам. За съжаление съм зле по български и не мога да ти предам всичко което мисля по разбираем начин. Главното е едно - за мен и голяма част от приятелите ми въобще не е “Ура, честито, завършвате”. Не съм учил от няколко години и въпреки това хващам стипендия - училището отдавна не е тежест, задължение към родителите - още по-отдавна. “Тъга” е само едната дума с която се описва всичко. И яснота, че след 24 май всичко ще е по-трудно. След това - не смятам, че живота ще ми ‘разкъса грубо’ каквото и да е било. Естествено аз все още гледам от ‘инкубатора’, но имам някаква смътна представа за ‘живота’. Това което се случва с теб след завършването зависи от теб 80% и от късмета и обстоятелствата 10%. Останалите 10% - за тях не знам.

“...Силните ще се освестят....за да раздават шамари”. Ъргх. Силно се надявам да не си прав. Всъщност това което говориш ми го разправяше веднъж и един таксиджия - life sux, всичко е гадно, учи за да заминеш някъде където ще имаш пари. Една баба във влака 6 часа обясняваше как навремето младите уважавали старите, как земята била ценена, как политиците били честни... А сега сина й ще продава къщата край Варна на некви араби. Явно просто с годините човек все по-кофти се сломява от ‘гадния живот’. Това беше казано и в една песен, но аз вече много се отклоних. Сори. Поне докато мога, ще вярвам че мога да контролирам съдбата - не, но поне действията си. Всъщност живота е едно - просто е едно цяло.

Дали е гаден не знам, но че е красив, хубав, изпълнен с щастие - ДА, за това съм сигурен.

“Студената празнина в душата ти мърда гладно”.За това го има Университета - там пак ще има задължения, някаква илюзия, че все още се подготвяш. И още нещо - любовта ще я има дори след Уни.-то. Ако това не стига да запълниш празнината, не знам какво ще успее...

Само още едно нещо - знай че поне един човек е обърнал внимание на ‘нелепите ти глупости’. Ааааа, човеко, последните изречения още не ги бях прочел. Надявам се аз да успея, поне колкото ти си успял. По твоя вина.

Respect Freeman, respect.

...

Такаааа, излях си словата, по-добре ми е вече :-). Сега да ви кажа колко кофти нещо е писаното слово - четеш нещо, докосваш се до душата на автора, мислиш че е готин човек и изведнъж... Как какво? Гледаш ‘Колко сме зле всъщност’, разбираш че хората от GW са некви олигофрени дето танцуват на музиката от Шрек. Знам че не се обиждате. После се сещаш за същото чувство когато си отишъл за първи път на среща на канала. И какво? После се сещаш,че хората от канала си бяха същите като в чата, само малко по-грозни {:-).

После се сещаш че и това спря да ти прави впечатление. Мисълта ми беше: “Момчета...зле сте, но кой не е зле всъщност. Важното е че сте специални, това не се случва на всеки”. Желая ви щастие.

MoonWatcher

П.С. Не прекалявайте с тревата!

Слушайте :

Dust in the Wind

Вижте:

http://www.pouet.net/prod.php?which=5 -> [download]

http://zden.message.sk/images/index.html ->mandala

Прочетете:

http://www.thesunscreenman.com/download/sonn0600.pdf-текста

Чудя се дали не сме се возили с тебе при един и същи таксиметров шофьор.

И аз познавам един такъв. И той си има истина човекът и си я споделя с всеки, неблагоразумно проявил учтива заинтересованост. Оценявайки такива фундаментални дадености, като живота, който сме неспособни да обхванем в цялост с крехките си умове, неволно захапваме малки участъци от многоликата му същност и започваме да разсъждаваме върху тях толкова пространно, че накрая мнението ни звучи така, все едно говорим за целостта. Нямам нищо против оптимизма и вярата ти. Така и трябва, ако спре да вярва човек е по-добре да спре да съществува, така мисля. Имам против дълбоката самозаблуда. Едно е да живееш с вяра, друго е да живееш в слепота. В заблуда. Надеждата не изключва трезвият поглед върху нещата от живота. Тя е по-скоро добро познаване, реална равносметка. Би се изсмял, ако някой ти каже, че вярва във феите, да речем и че се надява някой ден да срещне златната рибка, която ще му изпълни 33 желания (лакомията не знае граници). Всички сме си фантазирали такива неща, предполагам, но ако някой сериозно вярва в тях вече е човек с проблем. Там е разликата, приятелю. Life-sux, това е факт, но не е само sux - това също е факт. Не съм казвал, че трябва да се откажем от борбата да го променим. За да е ефективна тя обаче, е нужно доста добре да опознаем противника. Илюзиите се наказват тежко. Бъркаш илюзиите с надеждата и вярата, човече. Аз негодувам само срещу илюзиите. И уважавам тази надежда и вяра, които се градят върху обективното познаване на действителността.

Freeman

Здр Game(n)r-и.

Как е купонът и лафът с френдовете? Очевидно тече нон-стоп поне доколкото се вижда от проявите на Снейка и Ън-дед... Така и трябва, така и трябва. Общо взето няма конкретна причина да ви пиша, просто на 2-3 месеца решавам че имам нужда да ви кажа мнението си и както виждате го правя. Значи - започвам с коментар за уводната статия на Фрийман-а. Страхотна както винаги. Естествено не винаги възгледите ми за живота съвпадат с неговото мнение обаче човекът винаги пише от цялото си сърце и именно заради този редакцион има едновременно толкова много привърженици и опоненти. Така е - искреността трябва да се бори, трябва да оцелее в неравностойната схватка с такъв враг като общественото мнение за редакциона и какъв трябвало да бъде той. Както и да е. Преминавам нататък. Към игрите. Честно казано като погледнах броя отначало си помислих, че няма качествени заглавия и тоя месец. Е статиите в От крак до Крак направо ме изпълниха. Ревютата на battlefield и Mafia са също доста добри. Не съм върл фен на екшъните ма тва за Батълфилда наистина ме заинтригува и ако не друго поне ще я пробвам. Иначе искам да ви предложа да пишете за gta: vice city и експанжъна на empire earth малко по-подробно, тъй като тия не толкова комерсиални (поне емпайър-а де, която в сравнение с war 3, AOE е доста по-немасова) игри си имат доста фенове, някои от които май сте вие. Наскоро гледах един много добър филм - Jfk. Филмът те кара да се замислиш каква власт има всъщност една медия над обществото. Дори и вие имате невероятно влияние над много хора, особено над по-малките. Така че внимавайте за какво я използвате. И за да е пълно това най-обикновено писмо трябва да напсувам и някой от тия които са ви псували вас в предишния брой, макар че нещо все порядко почнахте да пускате такива писма. Такааа ама то няма кай да псувам щото всички писма са некви културни. Жалко, жалко. Само една забележка имам - публикували сте писма само на фенове на Уор 3. Недейте прави чак такава реклама на тая игра бе момци. То дори и да ви плащат пак трудно ше ги изберете писма само на такива дето играят играта. И други има бе - ето аз не играя щото ми се вижда не съвсем довършена пък и мога да я джиткам само у нас, ама нямам много време за нея. Е както и да е - на много им харесва значи е възможно и аз да греша, зависи от човека. Еми май тва е от мене. Искаше ми се още да ви пиша ама все още “празнувам “загубата на любимия Цска с една бутилчица *бийп*. Соу френдове мои, тролс и нот тролс, еврибоди, обичам ви, живейте в мир и не прекалявайте с

простотийте и лошото настроение. Аре пичове до след 3-4 месеца, когато пак ше ми дойде вдъхновение, а дотогава нека лафа тече. Chat ли сте?

Trezzard

Chat сме!

Както се вижда и от страница 69. Ухаа, ква хубава цифра - 69. Много сме чат с тази цифра, някои от нас. Но това е друга тема - за след полунощ, но то и тогава няма какво толкова да го говорим, по-хубаво да си пуснем XXL. Та в коментара ти за писмата нещо ме жегна. Значи, аз пускам всяка една що-годе ставаща за публикуване критика, която получим. Защо да хабя пространство с някакви изригвания като:

*Здрасти тъпаци, вие сте гола вода и кал в гъ*а... Ще ви е*а майките на всичките... Не ме кефите - и аз не знам що, ама сте много противни...*

Не е цитат, перифразирам някакви откъси по памет, но общо взето от време на време някоя объркана душа решава да изпусне малко пара. Има и такива дето ги четеш, четеш и накрая така и не разбираш какво иска да каже авторът им. Освен това е съвпадение, че миналия брой ни писаха предимно фенове на "ВарКиреч"-а 3. Ама аре стига съм се обяснявал и аз. Да приключвам, по-добре. Преди това да те осведомя, че за една от пожеланите игри сме написали в броя - и сам виждаш, скоро ще пуснем нещо и за експанжъна на GTA 3. Същото важи и за Командоси-те 3. Но нека първо да се понатрупа качествено инфо.

До след 3-4 месеца, човече...

Freeman

Ми здрасти тролове.

Смятах да ви пиша и да изкажа мнение за нововъведенията в списанието чак към края на месеца, но това дето го прочетох днеска в пощата ме накара да драсна един мейл по-рано.Защо ли? Ами заради отговора на Freeman към писмото на "Ваш ГОЛем "ф"ен". OK пич, това за дебилизма и социалната призма - ясно, рубриката наистина е готина, ама не мога да рзбера защо, Freeman-е, наричаш българския хип-хоп тъп? Може да прозвучи смешно, но аз като фен на българския рап се чувствам обиден. Та дори и за чалгата - аз не слушам такава музика, но защо я наричаш и нея тъпа? Може би не харесваш и двата стила и изразяваш собствено мнение? Ами то тогава вместо "списание за компютърни игри и мултимедия" що не напишете "анти-чалга/рап списание". Но не е там въпроса. Проблема е, че това мнение е твърде крайно. Та ти Freeman наричаш мен и моите приятели, които слушаме рап дебили. Извинявай, но досега не знам някой да е наричал феновете си дебили. Да, защото аз редовно чета Workshop понеже само вие успявате да направите списание, което да не е плоско и тъпо, а да е забавно и увлекателно, в него да има от всичко по малко (теста, клизмата, бисерите), но и да бъде все пак геймърско списание за истински геймъри. Надявам се да съм станал ясен, защото наистина исках да напиша това, което ми беше на ума. Статията за Mafia е епохална. Почти надминава тази на Freeman за Soldier of Fortune.

ваш верен фен: Kenworth

Няма да коментирам хип-хопа.

Личното ми мнение е, че в България хип-хоп няма. Но си прав, разбира се - не бива да си позволявам такива крайни оценки. Твоето писмо беше едното, заради които се замислих. Накара ме да осъзная, че прекрачвам границите, които комерсиалността очертава. Свободата на словото е химера в наши дни, единствено важен е пазарът и продажбите. Мисля, че започнах повече да вредя, отколкото да съм от полза на списанието. Както и да е. Исках да кажа - извинявай, виждам, че си се засегнал. Не трябваше да го казвам. Колкото до това е или не тъп хип-хопа можем да поспорим, но не и на тези страници.

Freeman

Здрасти ве Патлаци!!!

Ей големи сте таланти да знаете имам само един въпрос към вас. Как може да пускатае списанието в такова състояние и да спите спокойно?Бах маааму.Говна(нямам предвид съдържанието)Сега ши ви обясня отивам до бутката давам си 5-те кинта за вашто списание отварям си го най-щасливо и оооооо боже какво е това първа и втора страница ми останаха в ръцете.Аве чепове вие да не пестите от към лепило аре малко по сериозно и оправете нещата все пак тва са 5 лева дето се дават друг е въпроса че ви няма без диск.искам и още нещо да попитам кой е пулнил диска от последния брой(за 8-ми става въпрос)Бахти и там говна аре поне пуснете някои вирус да си тествам анти вируса пак.То от тоя диск нищо друго не става.Тфа е за сега.Оправете това със страниците пак ви казвам защото нямам намеренеи да си ги нося една по една в кенефа докато "мисля".Сещате се за какво ви говоря.Пък и не сте чак такива индианци че да не разберете.

РюНе Артоис (BAD_1-Варна)

BAD_1, и ти ли си рапърче бе?

Ееех, както ми е тръгнал денят довечера купонът, на който съм канен ще се окаже чалгарски... Както и да е. Писмото ти е на границата за непубликуване, но поне ти си казваш мъката. Ми,... оставям те насаме с нея тогава. Не мога да ти помогна по никакъв начин. Не се сещам за наименованието на нито едно лекарство против мозъчен запек.

Freeman

From: asfsfas safasfasfa
To: workshop@headoff.org
Subject: da be...

Hi.Tva pismo se otnasq do Freeman (to za koi dtug...)Ot dosta vreme se kanq da ti drasna nqkolko otkroveniq.Stava vapros za slednoto-dokolkoto si spomnqm(poqsnqvam oste ot sega-v mojqta pamet ima dosta beli4ki petna,koeto vnasq otnositelna doza samnenie v moqta teza,no vse pak..)i dokolkoto sam 4el vnimatelno spisanieto(ve4e 2,5godinki)sam ostanal s vpe4atlenieto 4e osnovnoto ti mnenie e 4e niq(taka de horata koito se rasvat 5kinta vseki meseci koito kisnat v zalite-t.e.novoto pokolenie)sme palni oligofreni,bez nikva qsna misal v glavata,bez nikvi jiteiski razbiraniq za jivota,bez nikva qsna 4el,abe s edna duma 4e sme palni mizernici.Ok i agree,vseki si ima mnenie,i az go ovajavam.Da de,ama ti napisa edna statiika v koqto razkrivas 4e si gei(ili vsastnost ne si,neznam i az sam obarkan)Znam 4e taq tema e malko istarkana ama po-dobre kasno ot kolkoto nikoga.Sled vaprosnata statiika nqkav individ izrazi negativnoto si mnenie za taq statiq,za tva 4e si pisal prostotii.Ti oba4e napisa otg.v koito qsno se kazvase kav tapak bil toq,kak ti si iskal da te razberat(t.e.da razberat 4e ti si mnoo umen stom mojes da se prismivas nad sebe si,4e si na po-visoko nivo i edva li ne da ni dades primer)Samo 4e se polu4ava malko razminavane-nii sme tapi a ti o4akvas ot nas da razberem liri4eskite ti otkroveniq(otkloneniq)napisani v REDAKCIONNA,nie sme totalno zatapeli ot bezkrainoto ciklene v zalite,super prosti sme i t.n. a ti iskas nie da te razberem.Tva edva li sa stane spored tvoite razbiraniq za nas no ti prodaljavas da okorajavas podmazva4eski izrazi ot tipa na "aman ot takiva"-"da man aman naistina(aleluq)"(Freeman)Tva sa palni laina sa znais.Neznam ti kvo si mislis qvno mnoo sa vi dosli frazi4ki ot tipa na:"vie ste nai-qkoto spisanie""super ste""Mnoo me kefite""davaite v sastiq dux"i t.n.i si li4i 4e ne priemas nikvi kritiki otnosno spisanieto-prosto si pregledai recensiite na pismata.Onq pi4 mnoo pravilno kaza-"abe Freeman-e ti taq rabota q priemas kato nqkvo neponosimo zadaljenie"Neznam dali q znaete onaq fraza na 4ar4il"demokraciqta dale4 ne e nai-dobroto,no zasega e nai-dobroto koeto imame"Gore dolu taka zvu4ese-ta az mislq 4e i s vas e taka.

Ne go priemai mnoo na dalboko(ne 4e sa go priemes).Mnoo sa se radvam da mi drasnes edin otgovor ti kvo misles po toq vapros.Ne sam iska da te obidq ili nesto takova,no ti si go razbirai tva pismo kakto na teb ti otarva.

Are 4ao.

Чърчил, а?

Хм, не е зле за затъпяло в залите хлапе - нали така беше?

Отговорът ми на писмото ти, безименни приятелю, съм го дал в началото на рубриката. Това е, моят отговор - напълно в духа на демокрацията. Ние сме списание, не еднолично дружество с неограничена безотговорност. Надявам се за колегите, които ще поемат рубриката това да е една обеца на ухото. Не бих искал да ти обяснявам каквото и да е, начинът ти на опониране не ми харесва. Всеки може да върти думите, да забърква смислови каламбури, да се хваща за всяко противоречие на ниско ниво. Вероятно го мога по-добре от теб. Вместо това ще ти благодаря, ти ми отвори очите за неща, за които по всяка вероятност и не подозираш. И ме приземи. Благодаря.

Freeman

EPS RAID .NET DHCP
NTFS GPO FTP MX
TCP CNAME
PSD PHP DDR DNS

Не е необходимо да знаете всички тези съкращения, за да работи Вашата компютърна система безотказно.

Достатъчно е да знаете само едно име **BGService**

... и един телефон **02/986-65-05**

За останалото ще се погрижим ние.

Абонаментна компютърна поддръжка
Внедряване на информационни системи
Проектиране и изграждане на компютърни мрежи
Изработка поддръжка и хостинг на уеб-страници
Идеен проект и реализация на логотипи и рекламни материали

MAGIC
The Gathering®

повече от игра...
www.paladium-games.com